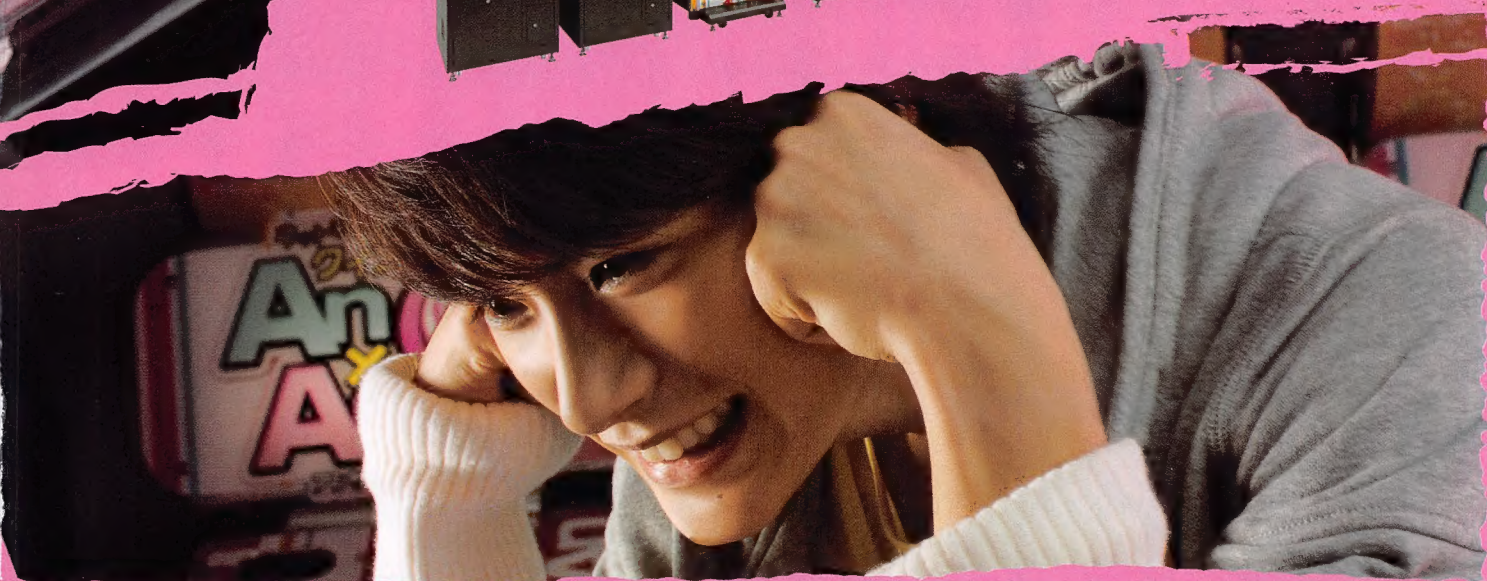
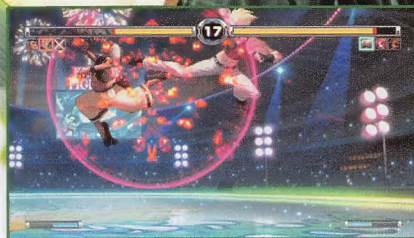
COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
2009 3月号 No.106
平成21年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第3号 通巻106号
ARCADIA
アルカディア
特別定価690yen
eb! enterbrain
◉最新格闘ゲーム総特集
ブレイブルー
タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
闘劇'09
◉あの「豪血寺」が蘇る!
AOU2009アミューズメント・エキスポ出展作
やり込み2009!
ど~んと全力特集ぇぇページ!
鉄拳6
BLOODLINE REBELLION
◉攻略特集
Virtua Fighter5 R Ver.A
すっごい!アルカナハート2
MELTY BLOOD Actress Again
STREET FIGHTER IV
ロード オブ ヴァーミリオン 新たなる胎動
三国志大戦3 蒼天の龍脈
WORLD CLUB Champion Football
Intercontinental Clubs 2006-2007
◉新作最新情報
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
pop'n music 17 THE MOVIE
THE KING OF FIGHTERS XII
旋光の輪舞 Dis-United Order
プロジェクト・ケルベロス
Daemon Bride
ROOTS26
ビート・レイジング
beatmania IIDX 16 EMPRESS

ふらっと、ゲーセン。

国民的対戦クイズに
ハルマハマル
ネットワーク対戦クイズ
An×An2
アンサー×アンサー2
まるでTVのクイズ番組に出演したような気持ちになれる「ネットワーク対戦クイズ アンサー×アンサー2」。アニメ・スポーツ・語学・グルメなど幅広いジャンルのクイズ問題を、全国のプレイヤーと4人同時対戦で楽しめるぞ！さらに0.01秒を競う早押しや、多彩なクイズ形式によるTV顔負けの演出も満載。白熱間違いなしの国民的対戦クイズに、君もきっとハマル！
解答権獲得!!
最後の1人チャンス!
© SEGA
URL http://anan.sega.jp/

いいこと、あるかも。

ライバルなど、いない。
KOF RE:BIRTH
THE KING OF FIGHTERS XII
THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE
2D格闘の歴史を変える、KOF XII(トゥエルブ)が遂に登場!
2009年4月稼働予定

SNKプレイモア公式サイト
www.snkplaymore.co.jp

SNK
PLAYMORE

目次

2009年3月号
No.106

今月の表紙
『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』
稼働から1カ月を経て、新システムや変更点の詳細明らかになるにつれ、ますます対戦が盛り上がってきている『鉄拳6BR』。綿密な調整に裏打ちされた絶妙の対戦バランスは、まさに格闘ゲームの進化の最先端！　キャラクターカスタマイズやチームなど、ネットワークとの連動にも要注目だ！

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

『デモンブライド』
© Examu Inc.

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

ルールを熟読して予選に備えよう

SUPER BATTLE OPERA

THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT

春から予選が開始される闘劇'09。各タイトルにおける基本ルールを掲載するぞ。参加を考えているプレイヤーは、チェックしておこう。特にストIVの形式がシングルからタッグに変更されているので、注意しておこう。

ゲームが変われば、当然ながら各タイトルごとにルールも異なる。ここで記載しているレギュレーションは、予選・本選ともに共通のレギュレーションとなるので、よく読んで闘いに臨んでほしい。

「闘劇'09」の開催期間中に全店舗一律の無償バージョンアップが実施されることになったタイトルに関しては、そのバージョンアップ版で開催する可能性があることをご了承ください。なお有償バージョンアップに関しての対応は、その価格や時期、変更度合いにより協議させていただくことになりますが、必ずしもバージョンアップ版で開催しない場合があることをお断りしておきます。
※掲載しているルールや出場枠数などは2009年1月時点のもので、変更される可能性がありますこと、ご了承ください。

ストリートファイターIV

(カプコン)

- 2on2タッグ戦（早稲田式）
- 1試合2ラウンド先取制
- チーム内同キャラクター不可
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- 全キャラクター使用可
- キャラクターの変更不可
- その他工場出荷設定
- 両チーム一人目は試合前申告制

Virtua Fighter5 R

(セガ)

- 3on3勝ち抜き戦
- 1試合3ラウンド先取制
- チーム内同キャラクター不可
- 全キャラクター使用可
- キャラクターの変更不可
- その他工場出荷設定
- 試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し+ステージ選択権を選択（先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択）

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

(バンダイナムコ ゲームス)

- 3on3勝ち抜き戦
- 1試合3ラウンド先取制
- チーム内同キャラクター不可（エディ、クリスティは別キャラ扱い）
- 全キャラクター使用可
- キャラクターの変更不可
- その他工場出荷設定
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権orステージ選択権を選択（先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択）

大会共通ルール

まずは、大会を通じての共通ルールについて触れていこう。
キャラクター選択は、は基本的に一度決めたキャラクターを変更することはできないことに注意。また、団体戦（2on2、3on3）の場合、同じキャラでチームを組むことができない。
コンパネの決定権は従来通りじゃんけんで決める。個人戦も団体戦も試合前にじゃんけんをして、勝った方が1P側と2P側のどちらのコンパネを使うか選ぶことができる。
団体戦（2on2、3on3）における先鋒の選択は、『バーチャファイター5 R』以外のタイトルは、お互い試合開始前に先鋒を事前申請してから試合を開始する。
また、タッグ戦（2on2）は、早稲田式と呼ばれる試合形式を採用。先鋒対先鋒、大将対大将で闘い、お互い1本ずつ勝った場合のみ3試合目が発生し、勝った者同士で勝敗を決する。
試合中のレバーやボタンの故障は、すぐに挙手して審判へ報告する必要がある。ラウンド終了後や試合後の主張は一切認められないので注意。故障などを含む事故による試合の中断の場合、原則的に体力やサブゲージなどを可能な限り再現し、その状況からリスタート。取得ラウンドは完全再現とするが、両者の同意があった場合には試合を最初からやり直すことも可能とする。
掲載しているルールについては、変更の可能性がある。また、ゲーム中において著しくゲームバランスを崩すテクニック（キャラクターの操作不能など）が発見された場合、ルールが追加される可能性がある。
なお、大会期間中にゲームのバージョンアップがあった場合、タイミングによっては新バージョンを使用する可能性がある。ただし、これはバージョンアップの時期に大きく左右される。時期が決勝大会直前であれば、決勝大会は旧バージョンが使用されることもある。ルールが変更された場合は、本誌や闘劇オフィシャルサイトでお伝えするので、気になったことがあればそこで確認してほしい。

http://www.tougeki.com/

※掲載しているルールは2009年1月時点のもので、変更される可能性があります。

タツノコ VS. カプコン

（カプコン）

- 1on1シングル戦
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- 全キャラクター使用可
- キャラクターの変更不可
- その他工場出荷設定

Fate/unlimited codes

（カプコン／エイティング／キャビア）

- 1on1シングル戦
- 1試合2ラウンド先取制
- 試合前にじゃんけんをし、勝った方がコンパネ決定権orステージ選択権を選択
- 全キャラクター使用可
- キャラクターの変更不可
- その他工場出荷設定

STREET FIGHTERⅢ3rd STRIKE Fight for the Future

（カプコン）

弱P　中P　強P
弱K　中K　強K

- 3on3勝ち抜き戦
- 1試合2ラウンド先取制
- チーム内同キャラクター不可
- 全キャラクター使用可
- キャラクターの変更不可
- スーパーアーツの変更可
- その他工場出荷設定
- ファーストバージョン（旧基板）を使用
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- 両チーム一人目は試合前申告制
- ケンvs.まことのニュートラル投げフィニッシュは禁止。特定の技で挟み込むガード不能連係は特に制限を設けない

ブレイブルー

（アークシステムワークス）

- 1on1シングル戦
- 1試合2ラウンド先取制
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- 全キャラクター使用可
- キャラクターの変更不可
- その他工場出荷設定

※本選決勝大会では、スタートボタンが右側に配置されたコンパネを使用しますが、予選では店舗によってスタートボタンの位置が異なる場合がありますので、各予選参加店舗にお問い合わせください。

すっごい!アルカナハート2

（エクサム）

- 2on2タッグ戦（早稲田式）
- 1試合2ラウンド先取制
- チーム内同キャラ不可
- 全キャラクター使用可
- キャラクターの変更不可
- その他工場出荷設定
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合ごとのアルカナ変更可能

※使用アルカナの事前申告は必要ありません。

GUILTY GEAR XX ΛCORE

（アークシステムワークス）

- 3on3勝ち抜き戦
- 1試合2ラウンド先取制
- チーム内同キャラクター不可
- 全キャラクター使用可
- キャラクターの変更不可
- その他工場出荷設定
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- 両チーム一人目は試合前申告制

※本選決勝大会では、スタートボタンが右側に配置されたコンパネを使用しますが、予選では店舗によってスタートボタンの位置が異なる場合がありますので、各予選参加店舗にお問い合わせください。

大会における注意点

決勝大会出場権について

各地で開催される店舗予選（2月28日発売のアルカディア4月号や、闘劇オフィシャルサイトに予選店舗リストを掲載予定）を勝ち抜き、決勝大会出場権を獲得した選手が2009年8月に開催される決勝大会に出場できる。ここでは、決勝大会出場までと選手登録にまつわる注意点を解説しよう。

決勝大会出場権を獲得した選手はそのタイトルではほかの店舗予選に出場できないことに注意してほしい。ただし、出場権を得たタイトル以外ならば、当然店舗予選に出場できる。

「闘劇」においては、決勝大会出場権の譲渡は禁止となっている。権利譲渡が発覚した場合には、決勝大会出場権は剥奪となる。

また、諸事情によりやむを得ず決勝大会への参加を辞退する場合には、あらかじめアルカディア編集部に連絡を入れてほしい。

ちなみに、一度決勝大会への出場権を獲得した選手が、それを放棄して再度店舗予選に参加することは、キャラクターの変更が伴う場合のみ一度だけ認められる。二度獲得→放棄→キャラ変更の上で三度目の予選参加はできないので注意されたし。

選手登録について

「闘劇」においては、リングネーム、チーム名、チームメンバーの途中変更は認められていない（誹謗中傷を含んだ内容や公序良俗に反するリングネーム、チーム名は禁止）。

また、決勝大会出場権を獲得したチーム内のメンバーが、やむを得ない事情によって決勝大会に出場できない場合にも補充・代替は認められていない。この場合には、人数が欠けた状態で試合を行なわなければならない。

システム&キャラ性能を熟知し、激闘に臨むべし!

鉄拳 TEKKEN 6 BLOODLINE REBELLION

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2008年12月
■使用基板：SYSTEM357

Text:アルカディア鉄拳攻略チーム

**システムやキャラクターごとの変更点、新キャラクターの性能が明らかになり、巷の対戦熱がさらに加速している『鉄拳6BR』。
今月も大増量ページで、最新の攻略情報をお届けするぞ!**

幻の珍獣!? 金色のアザゼルを追え!

今月の対戦攻略の記事に入る前に、CPU戦の話題を少々しておきたい。

前作『鉄拳6』からボスキャラクターとして登場しているアザゼル。『BR』では体の発色や攻撃時のエフェクトなどが大きく変わったが、変わったところはそれだけではなかった!

なんと最終ステージで、ごくまれに全身金色に輝くアザゼルが出現することが判明! 性能的にはノーマル版のアザゼルと差は無いようだが、体色のせいで攻撃のモーション派手さがより強調されている。

なおこの金色のアザゼル、倒すことに成功すると、ボーナスとしてファイトマネー20000Gが支払われる(ちなみに、カード無しでプレイしていても、金色のアザゼルは出現する模様)。

ちなみに、出現条件は明らかになっていないが、お目にかかれる確率はかなり低そうである。既に金色のアザゼルと遭遇済み、というプレイヤーはかなり運がいいのかもしれない。

技や攻撃パターンはノーマル版のアザゼルと同じようだが、攻撃時に出現するツメも金色になっていたりと、派手さがアップ!

ノーマル版でも十分に威圧感のあるアザゼルだが、金色に輝く巨体はまさに圧巻! 高級感あふれる光沢ボディを見るに、20000Gという撃破ボーナスは納得の設定!?

バウンド、それは空中コンボの友達
バウンド誘発技一覧

空中コンボのダメージや運ぶ距離を大きく伸ばせるバウンド。使用キャラのバウンド誘発技は把握しておくべし。

Text:ハメコ。

空中の相手に"バウンド誘発技"(下表を参考)を当てると、相手を地面に張り付ける特殊なやられ、"バウンド"を誘発できる。バウンド状態となった相手は一定の時間が経過するまで各種受け身動作を取ることができないため、本来ならば高度の関係で空中コンボに組み込めない、もしくは組み込みにくいような技もバウンドを経由することで決まるようになったり、バウンド状態の相手にダッシュで近寄りつつ攻撃を当てることで、ヒットバックの距離が長くなる空中コンボの後半でも多段技をフルヒットさせやすくなるのが利点だ。なお、一度の空中コンボ中にバウンドを誘発できるのは一回までとなっており、バウンドを経由したのちにバウンド誘発技を当てた場合、"たたき付け"(右ページ参照)を誘発するようになるので覚えておきたい。

システム共通技としては、下段さばき成功時にバウンドを誘発する。したがって、下段さばき後はバウンドを中継に使った追撃が不可能となる。

相手と距離を詰める時間を稼げるバウンドは、コンボ後半に決めてこそ真価を発揮する。キャラごとの基本レシピを頭にたたき込め!

●バウンド誘発技一覧

キャラクター名	技名・コマンド
ラース	エラスタンス(DE中に…)、エックスレイ(…)、デルタ・カッター(…)3発目、ストームヒール(…or…or…)、アバランシェフォール(…)、ボルトライナー(…)2発目、マルチプライカッター(立ち途中に…)2発目
アリサ	ギガントハンマー(…)、トランスハンマー(…)2発目、ダブルスレッディング(…)2発目、ダイナミックレンジ(…)2発目、インバウンドキック(…or…)2発目、スピンドルスラッシング(デストロイフォーム中に…)3発目、デストロイアクセス(…)5発目、ヘルツブレード・フレア(デストロイフォーム中に相手に背を向けて…or…)6発目
レオ	勢龍(…)、冲天掌~伏虎(…)2発目、二郎担山(…)2発目
ザフィーナ	カラドボルグ(…)、ミスティルティン(…)2発目、フラウロス(…)、ウロボロス(横移動中に…)、タランチュラクロウ(モードタランチュラ中に…)2発目、エキドナ(モードスケアクロウ中に…)2発目、バアルゼブル(モードスケアクロウ中に…)、バルカ(モードスケアクロウ中に…)2発目
ミゲル	ハンマリングアタック(…)3発目、ビートチョッピング(…)2発目、スタッカートダンク(…)、タッピング(…)、ブリングオフ(…)2発目、ディストーションスラッシュ(立ち途中に…)3発目、ダウンストローク(サヴェッジスタンス中に…)
ボブ	ブラックホワレ(…)、ブレーツェルクラッシュ(…)2発目、ラーナフリップ(…)、クラッカースパイラルボーン(…)2発目、ガンペロ・ニー(…)2発目、スピナッチハンマー(立ち途中に…)2発目、グレーターラングスト・フェイントナックル(…)、10連コンボ(2)(…)4発目
ジン	後ろ回し右踵落とし(…)、順突き~内回し踵落とし(…)3発目、直突き~縦蹴り(…【…】)2発目、左踵落とし(…)、縦蹴り(…【…】)
カズヤ	六腑凶壓拳(…)2発目、右踵落とし(…)、左踵落とし(…)、獅子斬り包丁(…)、烈火脚(…)
アスカ	芭蕉颪(…)3発目、石蕗(…)2発目、雲雀橋(…)
リリ	キティシサース(…)、フッキングヒール(…)、ハニーサックル(立ち途中に…)2発目、ハングドキック・スピニングエッジ(相手に背を向けて…)2発目、10連コンボ(…)3発目
ファラン	ライトキックチェーンソーヒール(…)3発目、フライングネリチャギ(…)、バーストヒール(立ち途中に…)、ハンティングヒール(右構え中に…)、チェーンソーヒール(右構え中に…)2発目、バングフィスト(右構え中に…)、チェーンソーヒールコンボ(右足上げ中に…)3発目
シャオユウ	白蓮斧月(…)、孤月閃(…)、朱雀翔破(…)、擺斧脚(立ち途中に…)、流星連脚(…)3発目、鳳凰の構え~鳳凰羽翼(鳳凰の構え中に…or…or…)2発目、背身連盤打(背向け中に…)2発目
エディ＆クリスティ	ヴァスーナ(…)、トロッカ・エ・ピィアオ~ドゥプロ(【…】…)3発目、エスパーダ(…)、アルマーダ・ブラダ(…)、マカコ・デ・ラド~キャンセルエスパーダ(…)、アヴァランシ~キャンセルエスパーダ(座り中に…)、アトラス・パソ(相手に背を向けて…)、カベイリンニャ(…)、アウ・バチゥド(…)、レヴァンタ~アウ・バチュウド(座り中に…)2発目、バルセロス(…)、スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ(横移動中に…)4発目
フェン	蟄伏箭(…)、虎突掌(相手に背を向けて…)2発目、[illegible]、右鷹爪[illegible](…)2発目、交牙落箭(…)、旋風連捶(…)3発目、両断把(【…】)[illegible]
レイ	酔孤連拳(酔歩中に…)2発目、背刃箭(相手に背を向けて…)、妃睡絞竜掌(妃睡鳥中に…)、絞竜掌(…)、白虎牙(…)、鉄鎖杖(…)、酔落戟(酔歩中に…)、西虎爪(虎の構え中に…)
リー	リーキック~スピニングハンマー(…)4発目、ブリリアントローセ(…)2発目、ビューティフルスパンク(…)2発目、コンビネーショントライ(…)3発目、スピニングハンマー(…)3発目、シュワルローゼフック(…)、シルバーヒール(…)
ポール	鉞打ち(…)、瓢瓦(…)、ダブルストライク(…)2発目
ロウ	ワンツードラゴンナックルコンボ(…)4発目、ドラゴンナックルコンボ(…or…)3発目、ナックルラッシュ(…)2発目、クラウドゲート(チャージドラゴン中に…or気合溜め時に…ホールド…)、ドラゴンハンマー(…)
スティーブ	10連コンボ(1)(…【…】…)10発目、フェイントクロウ(…【…】…)2発目、イーグルクロウ(立ち途中に…)2発目、ドラゴニックハンマー(…)、チョッピングライト(フリッカー構え中に…)、ホーカー・テンペストコンビネーション(フリッカー構え中に…)2発目、チョッピングレフト(スウェー中に…)、ライトショルダーアタック~チョッピング(ウィービングレフト中に…)2発目、アルビオンコンビネーション(ピーカブースタイル中に…)3発目、アーガススパート(ピーカブースタイル中に…)4発目
マードック	マンモスチャージ(…)2発目、コンプレッサー(…)2発目、ブラックスマッシュコンボ(…)2発目、コングラッシュ(…)3発目、ストマックキックコンボ(…)2発目、トールハンマー(横移動中に…)、ワンツーストマックキックコンボ(…)4発目、アンガーラッシュ・ヘッド(…)5発目、バイシクルキック(…)
キング	アメリカンジャブ~ヘッドバット(…)2発目、ジャガーステップ・エルボー(…)、ローリングエルボーラッシュ(…)3発目、脳天唐竹割り(…)
アーマーキング	ハンマーエッジ(…)、ハンマーインパクト(…)[illegible]、デスサンド(横移動中に…)2発目
ジュリア	八門通甲(…)1発目、連天砲(…)2発目、新擺落射(立ち途中に…ホールド)2発目、猛虎硬打(…or転身歩中に…)
ガンリュウ	張り邪気踏み(…)3発目、闘魔張り手(…)3発目、もろ手[illegible](…)2発目、[illegible]張り(…)2発目、邪気踏み(…)2発目
ニーナ	ステープラーウィップ(…)2発目、アイボリーカッター(…)2発目、スイーパーコンボ・クローズ(…)3発目、ルーイナスヒール(…)
アンナ	アイシクルエッジ(…)、スカーレットレイン(…)、ヒールマッシュ(横移動中に…)
ヨシミツ	卍裏跳蹴り(…)、殴り兜割り(…)2発目、忍法陽炎・裏(…)、忍法陽炎(…)、童子切り(金打中に…)1発目、阿修羅斬~背向け(金打中に…)、天守崩し(金打中に…)2発目、撫で孔雀(…)、鬼門跨ぎ(立ち途中に…)2発目、峰打ち殺し(…)、連獄剣(…ホールド☆)4歩目以降、(無刀ノ極中に)弾割り(…)2発目、(無刀ノ極中に)斬哭剣2発目(…)、(無刀ノ極中に)金閃華4発目(…)
ブライアン	チョッピングエルボー(…)、ストッピング~ダブルハンマー(…)2発目、[illegible]
ジャック6	ニーウェッジ・フルアクセル(…)2発目、スレッジハマー(…)、ジャブ~スレッジハマー(…)2発目、グレネードスタンプ(…)、リバースダブルハンマー(立ち途中に…)2発目
クマ＆パンダ	ダブルワイルドピンタ(…)2発目、ベアメンコアタック(横移動中に…)、ハニートラ[illegible](…)2発目、ダブルハンマー(立ち途中に…)2発目
ロジャーJr.	アニマルヘッドバット(…)、ロードローラー(…)3発目、エアーズロック(…)3発目、チャージスタンプ(立ち途中に…ホールド)2発目、ブーメランナックル(立ち途中に…)2発目
ワン	野馬[illegible](横移動中に…)、[illegible](…)、[illegible](…)2発目
ブルース	グラブガン・マーディット(…)、バサートハンマースタンプ(バサートスタンス中に…)、デリンジャーハヌマーン(…)2発目、ライトハンマースタンプ(…)
ペク	ヒールナイフ(…)、クラッティングコンビネーション(立ち途中に…)2発目、10連コンボ(2)(…)10発目、ステルスニードル(…)、ヒールハンター(フラミンゴ中に…)、[illegible]ンディングホーク(…)3発目、左踵落とし(…)、ボーンスティンガー(…)
レイヴン	ブラインドゴースト(ヘイズフィールド中に…)、スマッシュハンマー(…)、スカルクラッシュ(…)2発目、ゲートキーパー(…)2発目、コールドマサカー(相手に背を向けて…)2発目、ギロチンジャック(…)3発目、デスブリンガー・ロー~ブラインドジャック(…or…)3発目、ニーベルジャック(相手に背を向けて…)3発目、バーサーカーレイブ・ブラインドジャック(…)3発目、スカルレイブ・ブラインドジャック(…)3発目、スライドハンマー(…)2発目
ドラグノフ	スキナー・エルボー(…)、ロシアンフックラッシュ(…)3発目、ロシアンフック(…)、ロシアンフック・アサルト(…)、ストレートキック・プロペラキック(…)2発目、ブリザードハンマー(…)
デビルジン	荒魂撃ち(…)、奈落墜とし(…)2発目、鬼八門2発目(…)、阿摩羅(…)、武門双翼(…)3、4発目、鎌首(…)
ヘイハチ	瓦割り(…)、右踵落とし(…)、無双鉄槌(…)2発目、天魔降伏(…)2発目、ばちき(…)、左踵落とし(…)、封殺陣・[illegible](三島流・封殺陣の構え中に【…】)2発目

仰向けバウンド

うつ伏せバウンド

バウンドは仰向けとうつ伏せの2種類がある。前のめりに倒れる崩れにバウンド誘発技を当てるとうつ伏せバウンドが発生。ここに追撃を決めても浮きが低くなってしまうため、まともな空中コンボは決めにくい。

鉄拳6BR バウンド状態のやられ判定:バウンド状態のやられ判定はキャラごとに大きく異なるため、たたき込める追撃もすべて共通と言うわけではない。シャオユウやワンなど背の低いキャラは足も短いため、バウンドのモーションである「足が跳ね上がる状態」のやられ判定が小さい。ラースやマードックといった体の大きいキャラはやられ判定こそ大きいものの"押し合い"判定も大きくなっているため、バウンド状態にダッシュで距離を詰めようとしても、他のキャラより近い間合いになりにくいのだ。

特殊なことには意味がある！

特殊な空中やられを知る

今作には特殊な空中やられが数多く存在する。これらの性質を把握し、起き攻めや壁への運びを最適化するべし！

Text:ハメコ。

たたき付け

この性質を持った技を空中ヒットさせると、相手を地面にたたき付けてダウンを奪える。相手は各種受け身動作を取れないため、確実に起き攻めへと持ち込めるのが利点だ。スキの小さなたたき付け誘発技で空中コンボを締めたあとは、ダウンにヒットする技で追い打ちしたり、攻撃判定の低い技で相手のその場起き上がりを拾うことも可能となっているぞ。

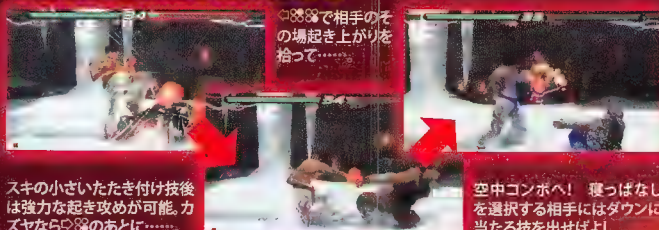
なお、"Cemetery"、"Fallen Colony"、"Anger of the earth"の特定の位置でこの性質の技を当てると床を破壊できる点も重要である。

バウンド後にバウンド誘発技を当ててもたたき付けに。

例 たたき付け

- ドラグノフ／マンティスヒール(⇧●)
- ボブ／メルゲーズキックコンボ1発止め(⇨●)
- ファラン／回転踵落とし(⇨➡●)
- シャオユウ／宙転断空脚([●●])
- クリスティ&エディ／パウマーレス・ジーロゥ(⇨●●)
- フェン／焚把(⇨➡●)

●正面からたたき付けた場合

⇦●●で相手のその場起き上がりを拾って……。

スキの小さいたたき付け技後は強力な起き攻めが可能。カズヤなら⇨●のあとに……。

空中コンボへ！　寝っぱなしを選択する相手にはダウンに当たる技を出せばよし。

●背面からたたき付けた場合

この状況で相手がその場起き上がりした場合……。

背を向けて浮いた相手をたたき付けると、相手は仰向け頭側ダウン状態となる。

起き上がり途中に背を向けるため、正面からでは間に合わない追撃も可能となる。

吹き飛び・縦回転・きりもみ

相手を後方に猛烈な勢いで吹き飛ばす"吹き飛ばし"、くるくると縦方向に回転させる"縦回転"、きりもみ状態で大きく吹き飛ばす"きりもみ"。これらの特殊な空中やられは、いずれも相手を壁へと運びたいときにお世話になる。"吹き飛ばし"は横への距離を稼げるので、単純に壁との位置が離れている状況で有効。相手を吹き飛ばしたあとは、ダッシュで距離を詰めてから壁コンボに持ち込もう。"縦回転"と"きりもみ"は高度を稼げるため、壁の高い位置に相手を貼り付けやすいのが利点。相手の壁やられが長く持続するため、発生の遅い技も決めやすくなるのだ。

●壁への運びに使おう!!

一気に壁まで運べるのだ。ダッシュで追い……。

壁との距離が大きく離れた状況でも、スキの小さい吹き飛ばし技があれば……。

バウンド誘発技へ！　これらの特殊やられを活用し、壁コンボの機会を増やそう。

例 吹き飛ばし

- デビルジン／蛇毒気掌2発目(⇦●●●)
- ブライアン／ターンエンドマッハ3発目(⇩⇧⇨●●●●)
- アンナ／ヘイルストーム4発目(⇦●●●●)
- アーマーキング／ブラックエルボーフック2発目(⇨●●)
- クマ&パンダ／ハウリングベアー3発目(⇦●●●)
- ボブ／コンビネーションミンチ3発目(⇩●●●)

例 縦回転

- アスカ／刈脚白縫い2発目(⇧●●●)
- ミゲル／ブリスターパインディング3発目(サヴェッジスタンス中●●●●)
- ヘイハチ／奈落払い雷神拳3発目(⇨☆⇩●●●●)

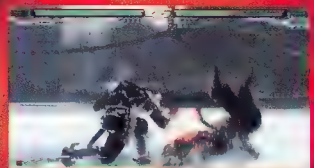
例 きりもみ

- レオ／跳山瀑布2発目(⇨➡●●●)
- ザフィーナ／バルムンク2発目(⇧●●●)
- ジュリア／虎身連攻2発目(⇨➡●●●)

浮かせ直し

空中ヒット時に相手をうつ伏せへとひっくり返せるのが"浮かせ直し"性能を持つ技の特徴。高度を稼げるため追撃しやすくなるほか、このやられ中の相手は右受け身しか取れないため、起き攻めの起点にもなるぞ。

例 浮かせ直し

- ブライアン／ストマックブロー(⇧●)
- リー／ストマックポリッシュ(⇩●)
- アーマーキング／ブラックニーリフト(⇧●)

ろくな追撃が決まらないうつ伏せバウンド状態であっても、"浮かせ直し"を決めれば……。

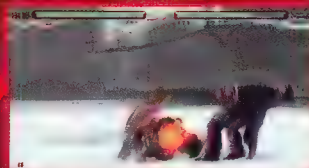
高度を稼げるおかげで追撃を決めやすくなる。運びコンボの締めに使うのもオススメだ。

転がりやられ

相手が後方に転がっていく"転がりやられ"。ポールの崩拳(⇩⇧⇨●)地上ヒット時に見られるこのやられは、特定の技の空中ヒット時にも誘発できる。空中ヒット版は⇧によるダウン回避をされないのが特徴だ。

例 転がりやられ

- ポール／崩拳(⇩⇧⇨●)
- ジュリア／箭身迅肘(⇨⇨⇨●)
- アスカ／天綱女命(⇨⇨⇨●)

地上版の転がりやられと違って、空中版は⇧によるダウン回避が不可能となっている。

相手との軸次第ではさらなる追撃も可能に！ ただ、このやられを誘発できる技は数少ない。

壁を知って一歩上達!!　壁際を制する者は鉄拳を制す!!

壁の使い方を熟知する!

もはや鉄拳には欠かせない要素となった「壁」。攻守どちらにも影響があるポイントなので必ず理解して対戦に臨もう!!

Text:ユウ

壁やられの基本

壁やられ・弱は、相手にヒットさせた技のフレームに変化は無いものの、壁を背にして後ろに下がれない相手に有利フレームを存分に使い有効に攻め込むことができる状況。壁やられ・中は壁際で相手を浮かせた場合や、空中コンボで相手を壁まで運んだときに誘発できる。壁やられ・強は壁際の相手に吹き飛ばし効果のある技をヒットさせたときに誘発できる。壁コンボに移行して大ダメージを奪うチャンスだ。

壁はこう使え!

壁を背負った相手にしてみれば、あっと言う間に大幅な体力を奪われてしまう「壁やられ・強」と隣り合わせの状況。かなりのプレッシャーがかかる。もちろん最終的に狙いたいのは壁やられ・強に違いないが、プレッシャーに負けて手を出す相手にスカし確定を狙ったり、壁から横移動で逃げようとする相手に、横移動に対して強い技をヒットさせるというのも壁を活用した有効な戦術といえる。

ホーミングアタックの真価は壁際で発揮!!

壁コンボ時の注意点

本作から、壁コンボ時に相手の受け身が早く取れるタイミングが「4発目」から「3発目」に変更され、[illegible]りにくい仕様となっている。壁コンボのカウント方法はバウンド誘発技は含めずに、相手の[illegible]着くぐらいの位置での壁やられ・中一回につき1カウントとなる。ここで注意しなければならないのが、空中コンボで相手を壁まで運んだ時にもその条件は例外ではないということ。空中コンボから壁コンボに移行するときには、壁に張り付いた時の相手の位置にも気をつけなければ、いつもの壁コンボが決まらずに受け身を取られ、[illegible]てしまう——といった可能性もある。

相手が壁に張り付いた位置をしっかり確認しないと、すでに1カウント消費されている状態と知らずに……。

このように相手に受け身を取られてしまい、受け身から側面投げなど手痛い反撃を受けてしまうことも……。

壁やられ中の変化

壁コンボだけでなく、壁やられ中の状態にも変更があった。今までの壁やられ中の流れとしては、「壁やられ状態」→「受け身を取るか取らないかの選択」→「受け身取らないを選択した場合にはダウン状態で大きな硬直」……といった流れだったが、受け身を取らなかった場合でもその後に任意のタイミングで左右受け身を取れるようになったのだ。この変更により受け身を取らない相手を視認してから簡単に追撃していた前作までの戦術にリスクが増え、壁コンボ後の読み合いが増えたのだ。安易なダウン追撃をしてくる相手にはタイミングを変えた受け身から反撃してしまおう。

受け身のタイミングを変えることにより、相手の起き攻め時に的を絞らせないようにできる。

欲張って大技で追撃してこようとする相手には受け身を取って逆に壁に追い詰めてしまいたい。

補正切れ

空中コンボの際に技のダメージに補正がかかる「コンボ補正」のシステムは壁コンボ時にも採用されている。そのコンボ補正が切れる瞬間を狙って技を当てれば、より大きなダメージを与えられるのだ。補正切れを狙える瞬間は、壁やられ・中後の受け身の入力受付をする直前に存在する。フレームで説明すると、相手にガードをさせて五分の状態となる技を壁コンボで使用した場合、発生13～18フレームの判定の低い技が補正切れヒットとなる。(例：ガードをさせて3フレーム不利の技ならば発生10～15フレームの技が補正切れヒット)大抵のキャラであれば、ワンツーパンチ(ⓛⓡ)やショートアッパー(ⓛⓡ)など、ガードされても早く動ける技を壁コンボに用いたあとに、下方向に判定の強い中段技などを出すと成功しやすいだろう。補正切れを狙う場合にも左記の壁コンボのカウント数には注意が必要だぞ。

つなぎの早い多段技の場合、最終段が自動的に補正切れとなる場合もある。また、ディレイをかけられる技ならばディレイ幅を調節して補正切れを狙うといったテクニックもあるぞ。自分のキャラのダメージが高い技で試してみよう。

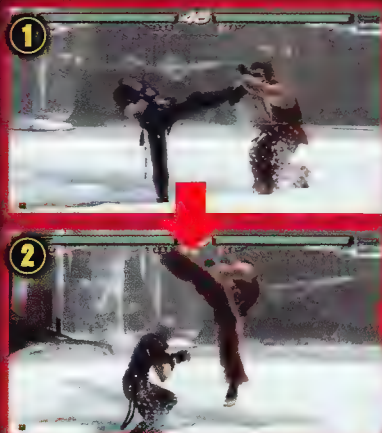
避けるか？ ブン回すか？

横移動とホーミングアタック

守りの要"横移動"、横移動への対抗手段"ホーミングアタック"。この2つを使いこなせずしての勝利はない！

横移動の強さとは？

前作と比べ技々の攻撃判定が全体的に"薄め"になった『鉄拳6BR』では、相手との軸をズラせる横移動こそが最も重要な防御手段である。横移動から横歩きに移行しておけば常にガードへ切り替えられるので厳密な意味でのリスクは全く無いし、バックステップで相手の技を回避したときよりも距離が近くなりやすいため、反撃をたたき込みやすいのだ。使いどころは右の連続写真を参考に。

強力過ぎる横移動だが、当然対抗策もある。相手の横移動を確実に捉えられる、白い軌跡が目印のホーミングアタックがそれだ。技ごとの詳しいデータや使い方は下表と右ページを見てほしい。

①技をガードされるなどしてこちらが不利な状況になったら、横移動で相手の技に回避を狙うのがセオリー。②ガードしてしまうと大した反撃の間に合わない技も、横移動で回避できれば動作の全体がスキになるので……。③浮かせ技で反撃するチャンス！ 横歩きに移行すればいつでもガードに移行できるのでリスクは無い。

●ホーミングアタック一覧

キャラ名	技名	コマンド	判定	発生	スキ	ヒット効果	壁強
ラース	ウインドライガー		中段	21	-11	受け身可能ダウン	○
	シェブロンスラッシュ		中段	15	-8	のけぞり	×
アリサ	スピニングトップ		中段	20	-12	受け身可能ダウン	○
	デスマリオネット	デストロイフォーム中に	上段	16	0	受け身可能ダウン	○
レオ	穿炮		中段	20	-6	N:受け身可能ダウン C:転がりやられ	○
	[illegible]	仆歩中に	上段	21	9	受け身可能ダウン	○
サフィーナ	[illegible]		上段	22	-8	N:のけぞり C:崩れ	×
	シュワユース		中段	36	-10	崩れ	×
ミゲル	サイクロンスラップ1発目		中段	18	-7	のけぞり(※3)	×
	レゾナンススピン	サヴェッジスタンス中に	上段	15	0	受け身可能ダウン	○
ボブ	ダブルチャパティ1発目		中段	22	-9	のけぞり(※4)	×
	スピニングリングイネ		上段	16	-6	N:受け身不能ダウン C:打撃投げへ移行	×
ジン	右上段前回し蹴り		上段	13	-8	N:のけぞり C:崩れ	×
	唐竹蹴り	立ち途中に	中段	16	-9	受け身不能ダウン	×
カズヤ	怒月旋	立ち途中に	中段	21	-9	受け身可能ダウン	○
アスカ	霞蹴り		上段	19	3	受け身不能ダウン	×
	鬩い椊		中段	20	-14	受け身不能ダウン	○
リリ	サークルニー		中段	20	-9	受け身可能ダウン	○
ファラン	ミドルクレイモア～右構え		中段	16	-8	N:のけぞり C:受け身可能ダウン	C
	ローリングライトキック～左構え	右構え中に【 】	上段	27	6	受け身可能ダウン(※5)	○
	スクリューヒール～左構え	右構え中に	中段	20	-11	受け身不能ダウン	×
シャオユウ	里合連掃腿1発目		上段	16	-6	のけぞり(※6)	×
クリスティ&エディ	コンピナソ・オゥフナール1発目		上段	18	-7	N:のけぞり C:崩れ	×
フェン	方天旋腿		中段	24	-8	受け身不能ダウン	×
	反撃	横移動中に	上段	15	-1	のけぞり	×
レイ	偃月脚		中段	21	-10	N:受け身可能ダウン C:転がりやられ	○
リー	シュワルローゼフック		中段	21	-1	N:のけぞり C:受け身不能ダウン	×
ポール	鼓打ち		中段	22	-7	N:受け身可能ダウン C:崩れ	N
ロウ	ドラゴンラウンドキック		中段	23	-12	受け身可能ダウン	○
	チャージドラゴンラウンドキック	チャージドラゴン中に	上段	23	-12	受け身可能ダウン	○
スティーブ	クレッシェントフック		中段	16	-9	N:のけぞり C:崩れ	×
	スパイトフック	ピーカブースタイル中に	上段	14	-9	N:のけぞり C:崩れ	×
マードック	ローリングバックナックル		中段	22	-9	N:のけぞり C:崩れ	×
	ウインドミルインサイド		中段	18	-10	受け身可能ダウン	○
キング	ローリングソバット		中段	18	-9	受け身可能ダウン	○
	ジャガーストレート		上段	22	-5	受け身可能ダウン	○
	逆水平チョップ		上段	20	-5	のけぞり	×
アーマーキング	スピニングラリアット		中段	24	-7	受け身不能ダウン	×
	スーパーキック		上段	17	0	受け身不能ダウン	×
ジュリア	里合転腿		上段	18	1	受け身不能ダウン	×
ガンリュウ	ちゃんこスピン		中段	21	-8	受け身不能ダウン	×
	蠍竜コンボ1発目		上段	20	-6	N:のけぞり C:相手背向け	×
ニーナ	レイハンズ		中段	16	-4	N:のけぞり C:回復可能よろけ	×
	サイドステップスタッブ		中段	24	-11	N:受け身可能ダウン C:崩れ	N
アンナ	トゥビックブレード		中段	19	-9	N:のけぞり C:受け身可能ダウン	C
	往復ビンタ1発目		上段	15	-11	のけぞり(※7)	×
ヨシミツ	バレリーナハイキック		上段	16	-10	受け身可能ダウン	○
	卍裏跳蹴り(※1)		中段	20	-9	受け身不能ダウン	○
ブライアン	レッグスラッシュ		中段	22	-5	受け身不能ダウン	×
	マッハキック		上段	16	-10	受け身不能ダウン(※8)	C
ジャック6	バレルジャケットハンマー		上段	19	-6	受け身不能ダウン	○
クマ／パンダ	熊ウルトラ		中段	24	-6	受け身不能ダウン	○
ロジャーJr.	テイルフレイル		中段	19	-9	N:のけぞり C:受け身可能ダウン	C
ワン	天扇脚		中段	20	-9	N:受け身可能ダウン C:転がりやられ	○
	井欄脚		上段	19	2	受け身不能ダウン	×
ブルース	サイクロンキック		上段	16	-9	受け身可能ダウン	○
	スライサー		中段	24	-3	N:受け身可能ダウン C:転がりやられ	○
ペク	ローリングヒール		中段	20	-10	受け身可能ダウン	○
レイヴン	スピニングミドル	立ち途中に	中段	16	-15	受け身不能ダウン	×
	デスブリンガー(※2)		上段	26	2	のけぞり	×
ドラグノフ	セレーションカッター		上段	14	-9	のけぞり	×
	ブーストキック		上段	21	3	受け身可能ダウン	○
デビルジン	斬首刀		上段	20	-4	受け身不能ダウン	×
	回向		上段	17	5	受け身不能ダウン	×
ヘイハチ	真月旋		中段	18	-8	受け身可能ダウン	○

(※1)前方のみ　(※2)垂直のみ　(※3)まで連続ヒット。2発目で壁やられ・強誘発　(※4)まで連続ヒット。2発目で壁やられ・強誘発。(※5)で右構えに移行した場合、ヒット効果は受け身不能ダウンとなり、壁やられ・強を誘発できなくなる。　(※6)カウンター時はまで連続ヒット。(※7)まで連続ヒット。2発目で相手に背を向かせる。(※8)カウンター時は大きく吹き飛ぶ。ガード時相手はしゃがみ状態となる。

(表に関する注釈)…「発生」の欄の数字はその技が発生するまでのフレーム数、「壁強」の欄の○×はヒット時に壁やられ・強を誘発させるか否かを表しています。Nはノーマルヒット時、Cはカウンターヒット時の略です。

白き光が相手を捉える！

ホーミングアタック用途別解説

ホーミングアタックの性質は、技ごとに大きく異なる。特徴に合わせた用途を知り、最大限の効果を発揮させよう。

発生に優れた技

発生19フレーム以下のホーミングアタックは、確定反撃が決まらない程度に有利な状況から出すことで、相手の"暴れ"と横移動の両方に対応できるのが利点。発生を活かし、単純なけん制としても使っていける。

ジンの◎は上段なものの、発生13フレームでカウンターヒット時には追撃も可能なのだ。

代表例

●ラース
シェブロンスラッシュ（⇦◎）
●ジン
右上段前回し蹴り（◎）
●スティーブ
クレッシェントフック（⬁◎）
●ニーナ
レイハンズ（⬁◎）
●ブルース
サイクロンキック（◎）
……など

リーチに優れた技

リーチに優れたホーミングアタックは、離れた間合いから相手の動きをけん制できるため、接近戦に持ち込むための糸口となる。また、近距離から出せば、相手の横移動とバックステップの両方に対応できるぞ。

発生は遅めなので近距離で出すのは怖いが、バックステップで回避されにくいのが利点だ。

代表例

●ロウ
ドラゴンラウンドキック（⇦◎）
●マードック
ウインドミルインサイド（⇨➡◎）
●アーマーキング
スピニングラリアット（⬁◎）
●クマ&パンダ
熊ウルトラ（⬁◎）
●アスカ
纏い柊（⇨➡◎）
……など

ヒット時に追撃できる技

リターンに優れたホーミングアタックはそれだけで十分に主力技足り得る。相手の受け身後など、届く間合いでは積極的に繰り出していきたい。なお、中にはカウンターヒット時のみ追撃が決まる技もあるぞ。

カウンターを狙うなら、横に弱い技をある程度見せておく、という下ごしらえも重要だ。

代表例

★通常ヒットでも追い打ち可能
●ジン　唐竹割り（立ち途中に◎）
●フェン　方天旋腿（⬁◎）
●ガンリュウ
ちゃんこスピン（⬁◎）
★カウンター時限定
●リー　シュワルローゼフック（◎）
●ポール　鼓打ち（⬁◎）
……など

構えから出せる技

ホーミングアタックの中には構えからのみ出せる特殊なものもあるが、そのほとんどは上段攻撃なため、ガード崩しには役立たない。基本的には構えからの攻めに対して横移動での回避を狙う相手にのみ使うのが無難。

レオの驚鶴腿（仆歩中に◎）はガード時大幅に有利な状況を作り出せるので多用したい。

代表例

●アリサ
デスマリオネット（DF中に◎）
●レオ
驚鶴腿（仆歩中に◎）
●ミゲル
レゾナンススピン（SS中に◎）
●スティーブ
スパイトフック（PS中に◎）
●ファラン
スクリューヒール～左構え（右構え中に⬁◎）
……など

ガード時に有利となる技

ガードさせることでこちらが有利な状況になるホーミングアタックは、横移動対策と攻めの起点を兼ねる強力な技。ただ、この性質を持つ技は上段判定のものが多いので、何度も中段攻撃を見せた上で使うこと。

アスカの霞蹴り（⇨◎）はヒット時に追撃できる上、ガード時は有利となる主力技だ。

代表例

●アスカ
霞蹴り（⇨◎）
●ジュリア
里合転腿（⬁◎）
●デビルジン
回向（⇨➡◎）
●ワン
井鷹脚（⇨➡◎）
●ドラグノフ
ブーストキック（⇨➡◎）
……など

壁やられ・強を誘発する技

壁際に追い詰められた相手は、横歩きで壁から逃げることを第一に考える。そこで役立つのが壁やられ・強を誘発できるホーミングアタックだ。壁からの脱出を阻止しつつ大ダメージを与えられるので多用すべし。

相手が壁と並行でないと、ヒット時に壁やられ・中になりやすい。繰り出す角度が重要だ。

代表例

●ラース
ウインドライガー（⇦◎）
●アリサ
スピニングトップ（⇦◎）
●リリ
サークルニー（⇨◎）
●キング
ローリングソバット（⇨◎）
●ヘイハチ
真月旋（⇦◎）
……など

ガードには無い！　さばいてコンボの快感！

下段さばきを知る！

立ちガードが基本の鉄拳では、下段技の対処が非常に重要。下段さばきを理解してステップアップしよう。

Text:リュウケイ

下段さばきの基本

下段攻撃や特殊中段攻撃は、でレバーを入れた瞬間からさばくことができるぞ。ただし、レバーを入れ続けてる間ずっとさばけるわけではないので、タイミングを合わせる必要があるぞ！　さばきに成功したら、相手をバウンド状態にさせる（床破壊可能ステージでは床破壊が起こることも）。ある程度余裕はあるので、落ち着いて空中コンボを決めよう。さばきの後はバウンドコンボを狙わないように注意！

さばきが有効なフレームを過ぎてもレバーをに入れていると、攻撃に当たってしまう。また、しゃがみ状態から下段さばきする場合タイミングは若干シビアになる。

ガードとの使い分け

下段さばきが優秀だからといって、どの技もさばけばいいというわけではない。スキの大きい下段攻撃などは、しっかりガードして確定反撃を決めた方が多くダメージを与える。逆に、ガードしても立ち途中しか入らない技や、ガード後に派生がある技などはさばいてしまった方がいい場合が多い。下段攻撃は、しっかりとした知識をつけて冷静な対処をすることが重要だぞ！

奈落払いなどスキの大きい技はガードしてしまった方がいい。確定反撃でバウンドを絡めた空中コンボを決められるので、さばくよりも多くのダメージを与えるぞ！

さばきを使う際の注意点

下段さばきは、一見万能に見えるが下段さばき不能という技も存在する。レイの背身下掃打やロジャーJr.のテイルカッターなどがそれだ。これらの技はさばこうとするとくらってしまうので、防御して反撃するか、ジャンプステータスを持つ技でつぶしてしまうのが有効だ。

また、ブライアンのスネークスラッシュをガードした後のクイックローキックなど、「硬直中でさばけない」といった連係もあるぞ。

スライディングなど、「下段さばきするとダウン状態になる技」も存在するぞ。さばいてしまった場合、落ち着いてダウンに当たる技で追撃しよう。

全キャラクターのオススメ下段さばきコンボ

キャラクター	コンボ
ラース	・ダイナミック・エントリー( )→リムファイア( )→チャージファクター( )→ビートショット〜サイレント・エントリー( )→ストームギア( )
アリサ	・ファインドガジェット1発止め( )→スピアフィッシング2発止め(立ち途中)→ →ダブルスレッディング( )
レオ	・武当旋風脚2発止め( )→金鶏独立〜進歩( )→穿沖拳1発止め( )→金剛華山托天掌( )
サフィーナ	・ジャマダハル( )→ → [illegible]〜モートスケアクロウ( )→[illegible]カ(モートスケアクロウ中)
ミゲル	・チョーキング〜サヴェッジスタンス( )→ピックアッパー(サヴェッジスタンス中)→カッティング〜サヴェッジスタンス( )→ブリスターバインディング(サヴェッジスタンス中)
ボブ	・コンビネーションブル( )→ →コンビネーションブル( )→スリースターコンボ1発止め( )
ジン	・羅喉2発止め( )→ →転掌捻刀( )
カズヤ	・震乱烈涕( )→前ダッシュ( )→[illegible]( )or六腑凶翠拳( )
アスカ	・鹿戸( )→芭蕉颪2発止め( )→芭蕉颪( )
リリ	・バックフリップ・スピニングエッジ1発止め( )→(しゃがみ振り向き)→ライジングダクト(立ち途中に)→ピーコックジャイブ( )
ファラン	・右掛け蹴り〜ライトフラミンゴ( )→ライトジャブ(右足上げ中に)〜前ダッシュ→ヴォルカノン1発止め( )→フラッシングトライデント2発止め( )→オーバーヘッドストライク( )
シャオユウ	・背抱提擺( )→背身撃1発止め(背向け中)→背身撃1発止め(背向け中)→背身撃1発止め(背向け中)→丹山鳳者(背向け中に)
エディ／クリスティ	・ルピエルナ( )→ベンリン〜ヘランパゴ〜座り( )→レヴァンタ〜アウ・バチュウド〜逆立ち(座り中に)→ヒラターニョ(逆立ち中に) ※クリスティ使用時は、ルピエルナを に変える。
フェン	・掌把( )→掌把( )→交牙落脚( ) ・掌把( )→掌把( )→ 入れ →[illegible]
レイ	・咆犬牙嘯( )→( )→昇流連脚( )
リー	・ストマックホリッシュ( )→リアクロスパンチ〜ミストステップ( )→ワンツーパンチ〜ミストステップ( )→マーキュリードライブ( )
ポール	・獅子吼2発止め( )→ →前ダッシュ( )→竜王[illegible]拳(ヒット時 ヒット時)
ロウ	・ →ドラゴンラッシュ〜チャージドラゴン2( )→チャージドラゴンキャノン(チャージドラゴン中)
スティーブ	・右横移動( )→フェイントレフトフックコンビネーション〜フリッカー構え( )→スピットファイアコンビネーション1発止め(フリッカー構え中に)→ダックインレフトフック〜フリッカー構え( )→スピットファイアコンビネーション1発止め(フリッカー構え中に)→ターンパンチ( )
マードック	・アンガーラッシュ2発止め( )→アンガーラッシュ2発止め( )→パイルシュート(空中の相手に)
キング	・立ち途中 ( )→ →ストライクエルボーラッシュ( )→トラースキック( )
アーマーキング	・ブラックニーリフト( )→レバークラック( )→マッスルドライバー( )
ジュリア	・疾歩掌拳〜転身歩〜掃打(〜)→疾歩掌拳〜転身歩〜掃打(〜)→虎身肘( )→虎身肘( )→虎身連攻( )
ガンリュウ	・左横移動( )→電車道( )→暖簾払い2発止め( )→もろ手振り〜もろ手ハンマー(立ち途中に) ・前ダッシュ( )→電車道コンボ( )→鉄砲乱打( )
ニーナ	前ダッシュ( )→カタパルトキック( )→ →クリックアタックコンボ2発止め( )→ファールキック( )
アンナ	・ →クリークアタックステップ( )→アカベイドアロー( )→アフロディアスタンプ( ) ・クリークアタック2発止め( )→ヘイルストーム( )
ヨシミツ	・柄当身( )→ →忍法卍葛1発止め( )→遁魔外法閃〜金打( )→[illegible](金打中に)
ブライアン	・スナイパースラッシュ( )→ →前ダッシュ( )→[illegible]( )→ターンエンドマッハ( )
ジャック	・ →ピボットガン・ブラスター2発止め( )→マッドドーザー( )
クマ＆パンダ	・ → →[illegible]爪( )
ロジャーJr.	・フィンキック( )→ダブルスピン・カスタネット1発止め( )→ワンツーロケットスタンス( )→フライング・ストレート(ロケットスタンス中に)
ワン	・打突連拳1発止め( )→打突連拳( )→打突凶把( )
ブルース	・ブルニードル＆チョッピング( )→ブルニードル( )→ショットシェル( )→ダッキングアッパー( )→ショットシェル( )→ダッキングアッパー( )→ティー・ソーク・カウ( )
ペク	・(少し待って)10連コンボ2発止めフラミンゴムーブ( )→サンドストーム2発目キャンセルフラミンゴムーブ( )→フラミンゴ中ワンツーフラミンゴムーブ( )→フラミンゴムーブ中サンドストーム2発目キャンセルフラミンゴムーブ( )→フラミンゴムーブ中スカルクラッシュ( )
レイブン	・左横移動( )→アサシンスティングコンボ1発止め( )→ナックルアクス(相手に背を向けて)→フライングコープス( )→ →フライングコープス( )→タルタロス( )
ドラグノフ	・サミング＆クリップ2発止め( )→ →コンビネーション・ネオクーガー( )
デビルジン	・最速風神拳( )→ →前ダッシュ( )→ →馬頭螺旋2発止め〜前ダッシュ( )→還切り( )
ヘイハチ	・左横移動( )→奈落払い雷神拳( )→

鉄拳6BR　下段さばき補足：立ちからの下段さばきはレバーを入れてから1～9フレーム、11～19フレーム、しゃがみ状態では1～9フレーム、エディ／クリスティは1～8フレームさばきを受け付けているぞ。立ちからの下段さばきは、何故か10フレーム目はさばけないので注意。例えば、ジャックのストレートエルボーヒット→マシンガンナックルなどの連係は、エルボーヒット直後に に入れっ放しにしてもさばけない。さばきを仕込む場合は気をつけよう。

平成二十一年一月三十日発行

鉄拳新聞

鉄拳王たちの腕慣らし in 王子 レポート

110番の日でもある1月10日、ナムコランド王子店で2009年ナムコオフィシャルイベント第1弾、『鉄拳王たちの腕鳴らし in 王子』が開催された。過去の鉄拳シリーズで「鉄拳王」として名を馳せた招待選手たち（下段参照）を相手取っての組手方式で開催されたこのイベントには、数多くの鉄拳erたちが参加。トップクラスと目されるプレイヤーたちも数多く参加していた上、対策不足が懸念される新キャラが多かったのも相まって、さすがの鉄拳王たちも大いに苦しんでいたようだ。とはいえ、終わってみれば鉄拳王サイドの全体勝率はなんと75％超と、その「鉄拳力」の高さを見せ付けたのだった。

イベントの一環として行われた総勢16チームによるランダム2 on 2では、「キングジャスティス」こと「バベル樋口」、「ほんだ」のチームが招待された鉄拳王たちを押しのけて優勝。熱狂の余韻を残したまま、イベントは幕を閉じた。

★ナムコランド王子店
〒114-0002　東京都北区王子1-4-1
サンスクエア2階
☎03-5959-9830

●当日招待されたのは「ゼクス」、「ノブ」、「タケヤマ」、「ゆうくン♪」、そして特別ゲストとして招かれたナムコ公式鉄拳番長「判藤」こと「じゃくら～」の五名だ！　押忍、番長！

当日の会場の様子。多くの参加者が鉄拳王たちのスーパープレイにかたずを飲んでいた。その絶技にはため息が聞こえてくるほど。

鉄拳王の面々、そして当日実況解説を務めた「つの☆きょう」と「はめこ。」が、ナムコオフィシャルイベント開催を前に厳粛な面持ちでパシャリ☆

厳しいトーナメントを勝ち抜き、優勝を決めたマードック担当ライター「バベル樋口」（右手前）とリリ使いの「ほんだ」（右奥）。鉄拳番長も大喜び！

鉄拳組手 in 巣鴨 第2回開催!!

先月号で告知した、プレイシティキャロット巣鴨店での組手イベントだが、早くも第2回目が開催だ！

イベントの詳細については左記までお問い合わせされたし！　なお、3月20～22日には、第3回目も予定されているそうだ。

2月21・22日開催！豪華ゲストも登場予定!!

★プレイシティキャロット巣鴨店
〒170-0002
東京都豊島区巣鴨1-15-1
ミヤタビルB1F、B2F
☎03-3943-6735（担当：佐野）

アルカディアモバイルの攻略情報をチェック！

アルカディアの携帯サイト『アルカディアモバイル』では、『鉄拳6 BR』のコンボ動画を公開中！

鉄拳シリーズと言えば、壮快感抜群な空中コンボがウリだが、『BR』もその例にもれず豪快なコンボが満載だ！

本作で新たに追加された技の数々を組み込んだコンボ動画は、まさに必見だぞ！

実況ライターコラム TKYMの考える今後の【BR】

『鉄拳6』が『BR』にバージョンアップしてから、「実力の高いプレイヤーが安定して勝ちやすくなった」という話題がよく出る。確かに実際のところ、「事故負け」は減った。だが、「強い」と言われているプレイヤーたちが、大会で確実に実績を残せるのか？　というと、それはまた違った話になる。本作では、今まで「弱い」と言われていたキャラたちが全体的に強化されている傾向にあるからだ。そのため大会では、いわゆる「職人プレイヤー」たちの活躍が予想される。

王子のイベントを皮切りに今後ますます盛り上がっていくであろう各地の大会、そして「闘劇'09」。歴史の1ページを作るのは、君自身かもしれない！

次のページからは全キャラクターの最新攻略情報を掲載！見逃すな！

対戦攻略

ラース・アレクサンダーソン

Text:垂れ

ライバルは新幹線!!

筆者垂れの贈る最新ラース攻略! 基本戦術、応用戦術、空中コンボと初心者から上級者までが満足できる大ボリュームでお届けだ!

基本戦術

リーチの長い技を多く持つラースは中距離戦が得意。ウィービングビード(⇗●●●)、アウトポスト(⇖●●)、ノッキング(⇖●●)、シェブロンスラッシュ(⇦●●)といった中段攻撃陣はどれもリーチが長く、ガードされても反撃を受けないので使い勝手がいい。まずは先端が届きそうな距離で上記の技を振っていこう。ヒット時はどれもラース側が有利な状況になる。この状況では相手側の多くは立ちガードで様子を見るので大ダメージを奪える下段攻撃のダブルパルス(⇨➡●●●)に連係させて相手の体力をどんどん奪っていこう。ただし、ダブルパルスはガードされてしまうと浮かせ技で確実に反撃されてしまうほどスキが大きいので多用は禁物。崩し手段には、投げ抜けされにくいS・H・B(⇨⇨⇨●)も織り交ぜていこう。

不利な状況に陥ったときは攻防一体のトリガードスクリュー(⇘●or⇧●or⇙●)を狙ってみよう。

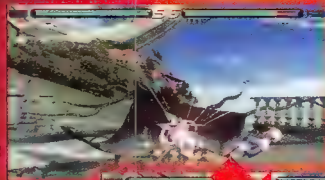
サイレント・エントリー(SE)を使いこなそう

強力な中・下段派生のある特殊ステップのSEをいかに出すかが応用戦術の要だ。ステップ中は当然ガードができないので、ガードに徹しながら様子を見ている状況の相手に対して出していく必要があるぞ。ただし、SEは直接出すことができず、固有技の派生でのみ移行が可能となっている。SE派生が可能な技の中で一番使い勝手のいいのがビードショット～SE(⇗●➡)とライトニングスターター～SE(立ち途中に●➡)だ。ストレートビード(⇗●●●)やマルチプライカッター(立ち途中に●●●)を警戒させておいてから、スルリと懐に飛び込むように出していこう。

アレスターシャットはヒット時にダウンを奪う。起き攻めを展開しよう。

その場立ちする相手には最速のストームヒール(⇙●)が背後ヒットするぞ。

SEからは下段攻撃のアレスターシャット(SE中に●)と

中段攻撃の浮かせ技であるストームギア(SE中●)との二択が強力。

ダウン攻撃であるスタッグアップ(相手ダウン中●)から

…可能。起き…めでた…けていこう。

新着コンボ

①インラッシュカレント(⇨●)→ビードショット(⇗●)→ウィービングビード(⇗●●●)→ボルトライナー(⇨⇦●●●)～バウンド→前ダッシュ～アラートL(⇖●)→前ダッシュ～ストレートビード(⇗●●●)

②トリガードスクリュー(⇘●or⇧●or⇙●)→ライトニングスターター(立ち途中に●)→ボルトライナー(⇨⇦●●●)～バウンド→右横移動～しゃがみ(⬆)～ライトニングスターター(立ち途中に●)→ビードショット～SE(⇗●➡)→ストームギア(SE中に●)

③ストームヒール(⇧●or⇙●)→前ダッシュ～フラッシュアウト～DE(⇨●●●●⬇)→コッキング(DE中に●)→ボルトライナー(⇨⇦●●●)～バウンド→前ダッシュ～アラートL(⇖●)→前ダッシュ～ビードショット～SE(⇗●➡)→ライトニングスラスト(SE中に●)

④ボルトライナー(⇨⇦●●●)～バウンド→ダイナミック・エントリー(⇨●)→リムファイア(DE中に●)→立ち●→前ダッシュ～立ち●→リジェクション(空中の相手に⇨⇨⇨●)or前ダッシュ～チャージファクター～SE(⇨⇨⇨●●●➡)→ライトニングスラスト(SE中に●)

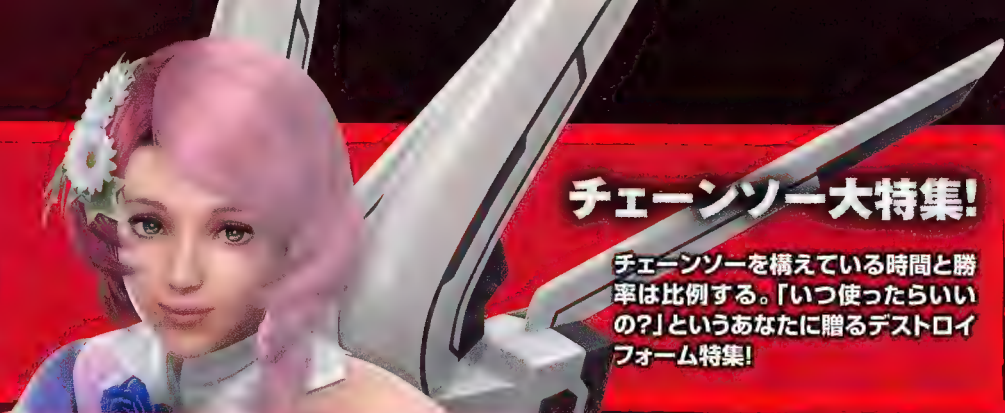
①は多少、軸がズレていても問題無く決まる安定感のあるレシピ。バウンド後のアラートLはあまり前ダッシュ部分を伸ばし過ぎてしまうと空振りしてしまうので注意。②右横移動部分はわずかでOK。落ち着いて入力しよう。トリガードスクリュー後はしゃがみ状態なので、●を連打していよう。軸ズレ時はボルトライナー部分が空振りしてしまうので、直接マルチプライカッター(立ち途中に●●●)を決めてバウンドさせよう。③激ムズ。アラートLを省けば難易度が下がるぞ。④前ダッシュ～立ち●部分は⇨⇨☆●と入力しないとフラッシュクロー1発目(⇨●)が暴発してしまうので注意。リジェクションは前ダッシュを少し伸ばしてからボタンを押そう。

鉄板6BR

ラース豆知識①:レバー⬈でしゃがむと右手がグー(握った状態)なのに対して、レバー⬇やレバー⬉でしゃがむと右手がパー(手を開いた状態)になるぞ。
ラース豆知識②:テスラグラビティ(⇩●●●)は空中の相手に3発目がヒットすると、空中投げのような技に変化するぞ。ただし、壁際の相手に決めても変化はしない。

対戦攻略

アリサ・ボスコノビッチ

Text:KEN

チェーンソー大特集!

チェーンソーを構えている時間と勝率は比例する。「いつ使ったらいいの?」というあなたに贈るデストロイフォーム特集!

いつ構えたらいいの?

快適なチェーンソーライフを送るためにはまずデストロイフォーム（以下DF）に移行しなければならない。通常の立ち会いでは、削りに有効なサッドハウンド～DF（しゃがんだ状態で⇧●●●）、14フレームの確定反撃に便利なデストロイアクセス2発止め（⇨●●）、ダブルソケット（⇧●●）との判別が困難なクイックアクセス（●●●）が挙げられる。

上記3種のうちクイックアクセスはヒット時五分、残り2つは有利な状態でDFへ移行可能となっている。残念ながらどの技もガードされた場合は大幅に不利な状況なので、おとなしくガードを固めよう。

また、壁コンボでカットオーバー～DF（⇨➡●●●●●）やクイックアクセスを決めたあとは、安全にDFからの攻めを展開できるぞ。

壁際は順序良く!

壁コンボでカットオーバーやクイックアクセスからDF移行したあとは、横転受け身にシュレッドアッパー（DF中に●）が重なるので、まずはこれで相手の動きを抑制しよう。

相手が寝るようになったら下段のヘルツブレード・スカッド（DF中に●）の、ホールド可能で全段連続ヒットするクロックセッティング（DF中に●）でけずっていこう。

上につぶしと下段を意識させたら、ガードされても有利なコンボ始動技ヘルツブレード・ディアボロ8発止め（DF中に⇨●）の出番だ！

立ち合いはジャンケンポン!

圧倒的優位な壁コンボ後と違い、通常の立ち合いでは攻める側、守る側ともに選択肢が増える。

特に、サッドハウンドとクイックアクセスからDF移行した場合、ほとんどの攻撃を横移動で回避されてしまうため、ホーミングアタックのデスマリオネット（DF中に●）が必要不可欠となってくる。

また、DF中に下段攻撃を打たれてガードするとDFが解除されるので、発生の早いローキック等で反撃してくる相手にはジャンプステータス技のスピンドルスラッシング（DF中に⇩●）を狙おう。

ワンツーパンチなどの上段攻撃でDF解除を狙ってくる相手には、上段潜り性能のあるシュレッドアッパー（DF中に●）をどん欲に狙っていくのもいいだろう。

空中コンボをダブルスレッディング～DF（⇦●●●）でたたき付けたあとは、DFからの起き攻めをするチャンス。ヘルツブレード・スカッドとシュレッドアッパーはその場起きした相手に対して二択になる上、ダウン維持と横転に当たるので使い勝手がいい。後転とダウン維持に対応したスピンドルスラッシングは状況確認が非常に難しいものの、3発目が空中ヒットすればバウンドを誘発できるため、リターンが大きいぞ。

お手軽DF移行技クイックアクセス。まずはダブルソケットを織り交ぜて使おう。

DF中の技でもっともリターンが大きい。発生の遅さは読みでカバーしよう。

発生と攻撃力に優れたヘルツブレード・スカッドは崩しの主力。横に弱いのはご愛きょう?

新着コンボ

①ピックアップ（⇧●）→ファインドガジェット1発止め（⇦●）→スピアフィッシング2発止め（立ち途中に●●）→⇨●→ダブルスレッディング（⇦●●）～バウンド→ジャンパスイッチ（⇨➡●●）

②ピックアップ（⇧●）→ワンツーコイルパンチ2発止め（●●）→⇨●→ダブルスレッディング（⇦●●）～バウンド→ジャンパスイッチ（⇨➡●●）
③スナップショット～イジェクトスライダー（立ち途中に●●●）→立ち途中に●→トランスハンマー（⇦●●）～バウンド→ジャンパスイッチ（⇨➡●●）
④ヘルツブレード・ディアボロ8発止め（DF中に⇨●）→スピンドルスラッシング～DF解除（DF中に⇩●●）～バウンド→カットオーバー（⇨➡●●●）
⑤リブートメテオキック（仰向けダウン中に●●）→ブラスターダブルナックル（走り中に●）

①は正面浮かせ時の高ダメージコンボ。軸ずれに非常に弱いため、横移動で相手の技をかわしてから浮かせたときは②のコンボに切り替えよう。③のコンボはスキの大きい下段技をガードした際などに。イジェクトスライダーが遅いと立ち途中に●の部分で受け身を取られてしまうので注意。④は壁の有無を問わず決められる便利なコンボ。壁際ならカットオーバーから再度DF移行してチェーンソーによる起き攻めをループさせることができるぞ。

鉄拳6BR アリサ補足①：ヘルツブレード（DF中に⇨●）は上段だが、DF中の技の中でも発生が早く、ガードされても五分。ワンクッション置いて相手の出方を探るのに使えるぞ。
アリサ補足②：ヘルツブレード・ディアボロはヒット確認が可能だが、出し切ってしまうと空中コンボに移行できない上に、ガードされると手痛い反撃をくらってしまうぞ。

対戦攻略 レオ

攻撃のススメ!!

困りがちな中間距離から攻め込む戦術を紹介!! 新技を要所に取り入れBRのスタイルにしよう!!

Text:ユウ

新技はこう使え!!

勒掌(⇩⇧⇨◎)は進歩(⇩⇧⇨)から出すために中間距離からとっさに削りにいくことができる。ヒット後はお互いしゃがみ状態で五分の状況なので、判定の強い登脚(立ち途中に◎)を基本行動とし、逆に立ち上がり技で暴れがちな相手には後ろダッシュから昇砲(⇧◎)で浮かせられるようにしたい。

頂肘金鶏独立(⇦◎◎)は展開の早さから出し切りばかりを使ってしまいがちだが、ときには1発止めも有効。カウンターヒットで、頂肘金鶏独立〜進歩(⇦◎◎⇧)→両儀二捶圧肘(立ち途中に◎◎◎)が空中コンボとして成立する。2発目の存在により、1発止めに確定反撃を決められにくいのが強みとなる。

リーチが長く判定も強い頂肘金鶏独立。1発止めと2発出し切りをバランスよく使おう。

金鶏独立から⇧入れで進歩に派生させて勒掌。新技を駆使した実戦的なコンビネーションだ。

返し技の抱肘がコマンド変更!!

本作より、抱肘が(⇧◎)で出るように変更された。上方向の入力なので、しゃがみからも出せるのがポイントだ。今までと変わらず、しゃがみ振り向き〜登脚が確定し、その場起きや後転をしようとする相手には登脚から頂肘金鶏独立で拾い空中コンボへと発展させられる。さばき成功時に◎を追加入力するのを忘れずに。

返し技の種類が多いレオだが、リターンが最も高い抱肘を使いこなしたいところ。

対戦攻略 ザフィーナ

BR流ザフィーナ暗殺術!

今号では即実戦投入可能なザフィーナネタを特盛りでお届け! でもちょっと上級者向け……かも。

Text:垂れ

ガード&アウェイ

ペイストキック(⇧◎)は技後に自動でモードスケアクロウ(以下MS)に移行する性質を持つ下段攻撃。ヒット時はMSから優位に攻められるものの、ガード時は立ち途中攻撃での反撃が確定してしまうのが弱点だった。だが、技後にジャンプステータス発生の非常に早いMS〜モードマンティス(MS中に⇩◎)を出せば、相手の浮かせ技クラスの反撃が空中でヒットするのでまとまったダメージを受けなくなるぞ。状況判断が難しい技術なので、ペイストキックを出すときは常にガードされたときのことを想定しよう。

この技術を体得すれば、攻めの起点としてペイストキックの株が急上昇すること間違いナシ!

最大級ダメージ壁コンボを決めろ!

壁際の相手にダーインスレイヴ(⇨◎)などを決めて、壁やられ・強にしたあとの追撃はMS〜バアルゼブル(◎〜◎)〜バウンド→ヴァルチャーピック2発止め(⇨◎◎)→ナーガラージャ(MS中に◎)が簡単で高威力。難度が上がるが、バウンド前のレシピを後ろダッシュ〜立ち◎〜MS→ちょっと待ってバルカ(MS中に◎)にも代用可能だ。

後ろダッシュ〜立ち◎〜MS→ちょっと待ってバルカを決めるときはバルカの1発目を補正切れのタイミングに当てなければ成立しないので注意。

対戦攻略 ミゲル

俺はミゲるぜ! お前はどうだ?

性能の変化により使いやすくなったプリングオフ(⇦◎◎◎)と新たなる空中コンボを解説していくぞ。

Text:ハメコ。

プリングオフで引っ掻き回せ!

発生が16フレームと比較的早く、初段カウンターヒット時に崩れを誘発できるようになったプリングオフ(⇦◎◎◎)を近距離でのけん制に交ぜてみよう。最速で出し切っておけば通常ヒット時でもつながる上、2発目をガードされてしまったとしてもスキが小さいため、振り回す際に生じるリスクは少ないと言える。初段のリーチに欠けるのが欠点だが、1発目の空振りをエサにすれば2発目のカウンターヒットも狙えるのだ。

なお、初段カウンター時に出し切った際は2発目でバウンドを誘発する。このあとはダッシュ、チョーキング(⇧◎)→カッティングエッジ(⇧◎◎◎)→ブリスターバインディング(SS中◎◎◎◎)で追撃していこう。

プリングオフ1発止めが首尾良くカウンターヒットしたら、右横移動〜⇧◎⇨から空中コンボへ。

フォローに使った2発目がカウンターヒットしてダウンを奪ったあとはしゃがみ中⇧◎で追撃だ。

新着コンボ

① リアキック(⇦◎)→チョーキング(⇧◎⇨)→ビックアッパー(SS中⇧◎)→カッティング(⇧◎◎◎⇨)→ダウンストローク(SS中◎)〜バウンド→ダッシュ〜チョーキング(⇧◎)→ラウドアッパーコンボ(⇨◎◎◎)

② (壁より若干離れた位置で)ビートアッパー(⇧◎◎◎)→チョーキング(⇧◎⇨)→ビックアッパー(SS中⇧◎)→カッティング(⇧◎◎◎⇨)→クレイジースキップ(SS中⇦◎)(→壁やられ)→ダッシュ〜プリングオフ(⇦◎◎◎)〜バウンド→⇧☆〜チョーキング(⇧◎⇨)→クレイジースキップ(SS中⇦◎)

①は高威力のつなぎ。相手を壁に運びたいときはバウンド誘発後にダッシュ〜カッティングエッジ(⇧◎◎◎)を決めよう。②は運んでからの壁コンボ。クレイジースキップは浮かせ直しを誘発するため、相手を壁の高い位置に張り付けやすいのが利点。なお、体の薄い女キャラ以外には壁やられに⇦◎◎〜バウンド→⇧☆⇧◎◎◎も決まる。⇧◎◎◎の3発目はダウン判定に当たる。

※SSはサヴェッジスタンスの略です。

鉄板6BR

レオ補足:抱肘でパンチ技をさばいて、◎を追加入力した後は硬直が解けるまで意外に時間がかかるので注意。かなりゆっくりめにしゃがみ振り向き〜登脚を出そう。
ザフィーナ補足:体格の小さいキャラには壁コンボでヴァルチャーピック2発止め後のナーガラージャorMS中に◎が空振りする。⇧◎→クラウソラス(⇦◎◎)に代用しよう。
ミゲル補足:壁付近で⇧◎を決めたあとは、追い打ちを立ち途中◎→⇧◎◎に変えて相手を壁に運ぶのもアリ。壁との距離次第では壁やられ中の相手に⇩◎が間に合う。

対戦攻略

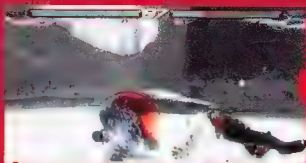
ボブ

食事もコンボも「おかわり」命！

相手の頭側からコンボを決める機会が多いボブ。今月は、頭側コンボからのダブルアップを紹介。

Text:タケヤマ

背面コンボからのダブルアップ

相手を背後から浮かせたときや、ライジングマッツオ（立ち途中に◎）などで相手を浮かせたときは、普段とは違うコンボを決める必要がある。そこでオススメなのが、バウンド誘発→ブラックボワレ1発目～スピナーボール（◎◎）→ホームスチール（スピナーボール中に◎）というコンボ。ブラックボワレで相手を頭側からたたき付けるため、続くホームスチールが追撃として確定。相手が起き上がった場合はホームスチールが背後からヒットするので、さらにコンボを決めることができる。

◎◎◎などでバウンドを誘発しブラックボワレで……のチャンスだ

起き上がらない相手には、パーフェクトプレス（スピナーボール中に◎）を狙っていこう。

新着コンボ

① スパイラルロッキー（⇘☆⇩⇙◎）→ジャンピングビーンズ（⇨⇨◎）→◎→前ダッシュ～◎→クラッカースパイラルボーン（⇦◎◎）～バウンド→前ダッシュ～エスカロップエルボー1発止め（⇦◎）→スリースターコンボ1発止め（⇦◎）
② ライジングマッツオ（立ち途中に◎）→エスカロップエルボー1発止め（⇦◎）→◎→⇦入れ◎→クラッカースパイラルボーン（⇦◎◎）～バウンド→ブラックボワレ1発目～スピナーボール（◎◎）→ホームスチール（スピナーボール中に◎）
③ フライングカスク（接近して⇨◎◎）→スラッシュダルヌ（⇖◎）→◎→⇨入れ◎→クラッカースパイラルボーン（⇦◎◎）～バウンド→ブラックボワレ1発目～スピナーボール（◎◎）→ホームスチール（スピナーボール中に◎）

①は、ジャンピングビーンズを利用して、相手を正面浮きに浮かせなおすコンボ。バウンド誘発後に相手を壁まで運びたい場合は、前ダッシュ～コンビネーションミンチ3発止め（◎◎◎◎）などを決めよう。スリースターコンボ1発止めでコンボを締めた場合は、スリースターコンボの出し切りを軸にしつつ、クーペチョップ（⇩◎）などのダウン攻撃で攻めていこう。

水月突のパンチさばき性能

水月突（⇦◎◎）は、パンチさばき性能（コマンド入力後3フレーム目から）のある中段攻撃。

パンチさばき成功時はダウンを奪うことができ、右中段前蹴り（⇨◎）で追撃可能。また、特に壁際では、パンチさばき成功時に壁やられ・強を誘発できるので、積極的に使っていきたいところ。壁やられ・強誘発技の骸打ち（⇩◎）や後ろ蹴り（⇦◎）を壁際でガードされたとき（どちらもガード時7フレーム不利）など、「相手が手を出してきやすい不利な状況」で狙っていくのがいいだろう。

水月突のさばき有効時間はそれなりに長い。7フレーム程度不利な状況で使うのがベストか。

壁やられ・強になったら転掌絶刀（⇦◎◎◎）で追撃しよう。バウンド誘発技での追撃は難しい。

残心・弐を使おう

左回し突き～右中段正拳突き（残心・弐中に◎◎）は、連続ヒットする壁やられ・強誘発技。1発止めをガードされても反撃を受けない上、出し切りをガードされたときの反撃もワンツーパンチ程度で済むという、ローリスク・ハイリターンな非常に優秀な技だ。

1発止めを基本としつつ、ヒット確認をして2発目まで出すという使い方で、壁際での主力技にしていこう。

1発目をガードして手を出してくる相手には、ディレイをかけて2発目まで出し切ってしまおう。動かない相手には、再度左回し突きを出すなどしてガンガン攻めよう。

地上コンボで大ダメージ！

胸尖双突（⇦◎◎◎◎）の3発目は、カウンターヒット時にこちら側が大幅有利な状況となる。特に、相手を壁際に追い詰めた状況では、3発目カウンターヒット→立ち◎などが地上コンボとなり、壁やられ・強を誘発することができる。胸尖双突2発止めに対して確定反撃を決めようとしてくる相手には、3発目まで出し切って痛い目を見せてやろう。ただし、3発目をガードされたときは浮かせ技で反撃されてしまう。安易に多用するのは禁物だ。

ちなみに、後ろに壁が無い状況でも、3発目カウンター→前ダッシュ～風神拳（⇨⇨☆⇩⇘◎）の地上コンボが可能。前ダッシュを伸ばさないと決まらないので、入力精度は高い。

相手はダウンしないが、こちら側が大幅有利な状況なので、様々な技が連続ヒットする。

簡単なのは、◎での壁やられ誘発。前ダッシュ～風神拳（⇨⇨☆⇩⇘◎）を決めてもいい。

確定反撃の切り替え

12フレームのスキに対しては、二連裏拳（◎◎）による反撃を決めよう。閃光烈拳（◎◎◎◎）と違ってダウンを奪うことはできないが、ダメージが高く、ヒット時は6フレーム有利な状況となるので攻めを継続できる。

やや離れた距離では、踵切り（⇦◎◎）による反撃が有効。1発目が届きさえすれば、2発連続ヒットするぞ。

踵切りの発生は13フレーム。過去シリーズの踵切りと違い、1発目ヒット～2発目空振りという現象が起きづらくなっているのがうれしい。安心して2発出そう。

対戦攻略 風間飛鳥（カザマ アスカ）

柔よく剛を制す！

特殊な性能の技が多いアスカ。使いこなすのは難しいが、戦術がツボにハマったときの強さは抜群！

Text:タケヤマ

簾流しを軸とした攻め

簾流し（立ち途中に●●）は、リーチの長い中段攻撃。この技のカウンターヒット時は相手の崩れを誘発し、鬼殺し（⇨●●）→空中コンボ、という追撃を決めることができる。

ガードされても2フレーム不利な状況になるだけなので、立ち途中で多用しても問題無い。また、この技はレバー⇩入れでモーションをキャンセルすることが可能。カウンターヒットを恐れてガードを固める相手には、キャンセルからの逆さ竜胆（しゃがみ中に⇦⇩⇧●●）や、雅（しゃがみ中に⇩●●）でガードを崩していこう。

簾流しキャンセルの移動距離は長い。この技を使って相手に近づいていき……。

さまざまな攻めを展開していこう。簾流しカウンターの見返りが大きいので、相手は手を出しづらい。

壁際は砂城が決め手！

リーチの短い砂城（⇩●●orしゃがみ中に⇩●●）は、相手を壁際に追い詰めたときに使うのが有効。ヒット時は、相手との距離が近いため、水面澄まし（[●●●]）による追撃が確定。相手が起き上がろうとして水面澄ましをくらった場合は、壁やられ・中を誘発することがあるので、前ダッシュ→石蕗（⇦●●●）によるバウンド誘発を狙えるぞ。

前述の、簾流しキャンセルから狙ってみるのも面白い。ヒット後の水面澄ましは最速で出さなければいけないので、入力のタイミングがやや難しい。

対戦攻略 リリ

強化点ばっかりで困りましたわ♪

ゴージャスに強化された旧技と元より強い新技で、お嬢様らしいセレブリティな攻めを押し付けよう。

Text:ハメコ。

シザースでしょでしょ♪

"コンボのお供"感が強いキティシザース（⇨●●）だが、発生が14フレームと早い上にガード時も6フレーム不利なだけと、中段としての性能も一級品。特に、●●●ヒット後の状況であれば相手の最速右横歩き以外の選択肢に勝てるので多用していこう。

⇨●●カウンター時は一瞬待って⇧●●を出そう。相手が動いていれば背向け●●●→⇨●● ～などが決まるぞ。

お嬢様の左踵落とし☆

フッキングヒール（⇧●●）はガード時に相手をしゃがみ状態にした上でこちらが3フレーム有利となる。自分が1P側にいるときは●●で、自分が2P側にいるなら⇩●●で相手の奥移動を抑制し、中段の⇨●●や下段である⇨➡●●を連係させていくといい。

⇨➡●●●で……攻めで出す……れるのだ。

クロワゾネ技法

上段の2段技クロワゾネ（⇩⇧⇨●●）は連続ヒットする上、ガード時に近い間合いで6フレーム有利な状況を作り出せる。中距離からパラードステップ（⇩⇦⇨）で近付きつつ出してガードさせ、⇨●●やホーミングアタックの⇨●●、各種投げでガードを崩してやろう。なお、ヒット時に壁やられ・強を誘発できるので、壁際での攻めに交ぜるのもいい。

相手を壁際に追い詰めた状態で⇩⇧⇨●●をガードさせた後は、割り込まれず横移動でも避けられにくい●●●や●●で壁やられ・強を狙いたい。固まるようなら⇨➡●●で踏んづけろ！

対戦攻略 花郎（ファラン）

Text:ミスター

新生ファランとシンクロせよ!!

材料（技）はそろっている。どう料理（連係）するかはプレイヤーの腕次第だ！

フラミンゴを使え！

今回のファランは、強化されたレフトフラミンゴの技を使いこなすのが重要なポイントだ。

フラミンゴハンティングホーク2発止め（左足上げ中に⇩●●●●）がヒットした場合は、●●で拾って空中コンボに行ける上、ガードされても反撃は受けない。⇩●●など、しゃがみステータスの技に対して勝てるので狙っていこう。

フラミンゴレフトスライサー（左足上げ中⇧●●）はしゃがみステータスの下段技。ガードされても手痛い反撃は受けず、カウンターヒットした場合はダウンを奪える上、相手の横移動にも引っ掛けやすい。

相手が固まるようなら、フラミンゴレフトロー＆ライトハイ（左足上げ中に⇩●●●●）を使って攻めを継続していこう。

フラミンゴレフトヒール（左足上げ中に⇧●●）は、相手のしゃがみにヒットした場合……

フラッシングトライデント（⇩●●●●）までつながるように強化された。

起き上がりを攻めろ！

空中コンボでバウンドを誘発した後は、回転踵落とし（⇨➡●●）がオススメ。回転踵落としを近距離で当てれば、ヒールビス（右構え中に⇩●●）が相手のその場起きしゃがみガード以外に有効となる。ヒット時のダメージも高いぞ。対になる選択肢としては、ヴォルカノン1発止め（右構え中に●●）やハンティングヒール（右構え中に⇨➡●●）が有効。しゃがみガードする相手には、ライジングブレード（⇨☆⇩⇧●●）等で浮かせてしまおう。その場起きする相手には、フラッシングトライデント2発止め（⇩●●）が空中ヒットし、オーバーヘッドキック（⇧●●）やカットロー＆クイックラウンドキック（⇧●●●●）が決まるぞ。

鉄板6BR

ファラン補足：左手側に壁があり、スクリューヒール（右構え中に⇧●●）が近い距離でヒットした場合、カットロー～ライトフラミンゴ（⇧●●⇨）で拾って空中コンボに。
リリ補足：相手の上段攻撃、左横移動には⇧●●を合わせよう。発生の遅い上段技だが、カウンターヒットでダッシュ～●●●→⇨入れ●●●→⇨●● ～と追撃が可能だ。

足元から失礼しま〜す♪

挿歩桃拳(しゃがんだ状態で⇧●●)が2発とも特殊中段攻撃から下段攻撃に判定が変更されたことにより、下段攻撃を起点として攻め込む際に重宝する技となった。技発生中はしゃがみステータスな上、リーチが長いので、中距離戦で鳳凰の構え〜キャンセル〜しゃがみ(⇩●〜⇧☆)から出すなどして相手に読まれないように使っていくように心がけたい。

挿歩桃拳は連続ヒットはしないものの、1発目と2発目のつなぎが早いので2発目をガードされづらい特徴を持つ。2発目中にレバー◆で背向けに移行すれば、ヒット時は有利な状況で攻めを継続できるが、ガードされると浮かされるリスクを伴う。正面帰着の場合は、2発目部分がガードされても、立ち途中に●程度の反撃しか受けない(ヒット時は五分の状況)。双方の性質を頭に入れ、状況に応じて使い分けていこう。

1発目中にレバーを◆に入れておくことで2発目部分にディレイ入力が可能になるぞ。

ノーリスクの浮かせ技!?

鳳凰連爪(鳳凰の構え中に⇦●●)の2発目空中ヒット時の相手のやられ方が変わり、追撃が可能になった。ガードされても距離が離れるので、確定反撃を受けにくいのも強み。2発目部分が上段攻撃なのでしゃがまれる可能性はあるが、相手は鳳凰連腿(鳳凰の構え中に⇩●●)のイメージが色濃く脳裏に焼きついているのでしゃがんでくることはまず無いぞ。

鳳凰連爪近距離ヒット時は火龍双翼2発止め(⇨●●)、中距離ヒット時は七星穿掌1発止め〜背向け(⇦●)で拾えるぞ。各種バウンド技につないでまとまったダメージを奪っていこう。

対戦攻略

エディ・ゴルド&クリスティ・モンテイロ

進化したカポエイラは削りもコンボもお手のもの!

今回は優秀な削りの下段技を特集したぞ。使いこなして対戦相手を悶絶させよう!

Text:福士

もうオレには下しか見えない

下段の削り技に恵まれているカポエイラ。以下に主だったものの性能を紹介するので、素敵な下段ライフを満喫してほしい。

アグア(⇩【●●】)は発生が21フレーム、ヒット時はで6フレーム有利でガード時は13フレーム不利、下段さばき不能の優秀な下段。コマンドミスに注意。タルヘタ・ロハ(⇨⇨⇨●)はリーチが長く、ヒットさせると座り中に●が安定行動となる。シャバ・バイシャ(⇧●)は発生が18フレーム、ヒットで五分、カウンター時は相手をしゃがませて8フレーム有利。ワンコマンドで出せるので頼れるぞ。

横移動中に●はしゃがみステータスが持続し、軸をずらしながら2回判定が出るので、置くように出すと相手は対処しづらい。ガードされても確定反撃がない上、2発目がカウンターヒットすると、さまざまな技がつながるぞ。

リーチの長い技がそろっているので、スキを見てどんどん差し込んでいこう。

新着コンボ

① ペンリン・ヘランパゴ(⇦●●)カウンター→レバンタ〜アウパチゥド(座り中●●)→ライトパンチ(座り中●)→フズィラール・ヘランパゴ(立ち途中●●)

② ルピエルナ(⇩⇨●or立ち途中●)→●→ペンリン・ヘランパゴ(⇦●●)→レバンタ〜アウパチゥド逆立ち移行(座り中●から⇧入れ)→逆立ち〜座り(逆立ち中に⇩)→レバンタ〜ペンリンブラダ(座り中●⇨●)

③ バイシャ・トロッカ(横移動中●)2発目カウンター→コトヴェラダ(⇧●)→前ダッシュ〜ルピエルナ(⇨⇨⇩⇨●)

①全て最速で入力すればO.K.。コンボ後は、前ダッシュやクイックスプリングキック(座り中2)で相手の受け身に接近して起き攻めをしよう。②クリスティで小さいキャラにこのコンボを入れる場合は、右ストレートを省くこと。③相手が最後のルピエルナを軽減しようと動くと浮き直し、さらにペンリンヘランパゴからコンボが入るぞ。

対戦攻略

馮威(フェン・ウェイ)

Text:ユウ

BRフェンは起き攻めも強い!!

空中コンボ後の起き攻めを極めて、一気に勝負を決められる決定力を身につけよう!!

ポイントとなるのは龍歩昇雲!!

龍歩昇雲(⇨●●)は中間距離で相手の技のスカリに狙うのはもちろん、空中コンボに用いると多彩な起き攻めが可能だ。

空中コンボを龍歩昇雲で締めたら、前ダッシュから転震落爪(【●●】)で起き攻めをしよう。受け身以外のすべての選択肢にヒットさせることができるぞ。

さらに、龍歩昇雲の特殊な空中やられにより、左右受け身に対しても転震落爪の攻撃判定の持続の後半部分をガードさせれるため、通常の立ち合いならばガードさせてこちら側が不利な技が一転、続けて出す[illegible]腿(⇦●)が割り込まれないほど有利な状況となる。

つまり「最低でもガードさせて有利な状況を作れる起き攻め」なのだ。転震落爪を主軸にして相手に左右受け身を意識させたら、馬蹄蓮掌(⇨●●)と禁歩震(⇨●●)の二択が活きてくるぞ。龍歩昇雲締めの空中コンボは下記に紹介するぞ。

このように相手の足元にガードエフェクトが出れば成功。有利な状況なので臆さないように!!

新着コンボ

① 穿弓腿(立ち途中に●)or 飛天脚(⇦●)→掌把(⇧●)×2→右脚爪蹴破(⇦●●)〜バウンド→龍歩昇雲(⇨●●)

② 下段さばき〜掌把(⇧●)×2→前ダッシュ〜⇨入れ●→龍歩昇雲(⇨●●)

①バウンド後に少し前歩きを加えることによって、起き攻めの転震落爪が後転にも重なりやすくなるぞ。②前ダッシュ〜⇨入れ●後はもう一度前ダッシュ〜⇨入れ●を加えることもできる。コマンド入力に自信がある人は取り入れていこう。

鉄板6BR

シャオユウ補足:肩蹴り(鳳凰の構え中に【●●】)ヒット後に起き上がり下段キックを後転でかわそうとする相手には前転クロスチョップ(ダウン中に⇨●)が確定するぞ。
エディ&クリスティ補足:ウーニャ(●●)は連続ヒットし高ダメージなので、12フレーム以上のスキへの確定反撃に使っていこう。
フェン補足:空中コンボの締めの龍歩昇雲後の転震落爪が相手の後転に対してヒットした場合、鬼弾激掌1発止め(⇩●)や鉄叙(⇧●)が追撃として確定するぞ。

対戦攻略

雷武龍(レイ・ウーロン)

中国武術4001年目の1ページを築け!

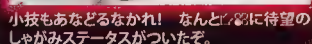
咆犬牙喉(⇨[ボタン])が加わったことによって中間距離の闘い方の厚みが増したぞ

Text:鉄男

蝶のように舞え!

立ち合いでは突進力がある龍声中段脚(⇨☆[ボタン])と相手の横移動を制御する綜爪牙(⇨☆[ボタン])を使っていくのが基本。綜爪牙は一発目がヒットor空振り時に雷光中段脚(⇨[ボタン])の2発目派生となるのだが、この2発目部分が相手の横移動に対して有効打だ。

綜爪牙2発止めはガードされても五分の状態なので中距離から相手の懐に近づきたいときに重宝するぞ。これらの行動に相手が嫌がり、後ろダッシュをしたら後掃燕舞(⇧[ボタン])の出番。後掃燕舞は先端でも連続ヒットするので、相手の後ろダッシュした「足先を刈る」ように使うとガードされづらいぞ。この距離での昇流脚との二択行動こそがレイの真骨頂だ。

蜂のように刺せ!

鶴翼飛翔脚(⇩[ボタン])はカウンター時は空中コンボに移行可能な上(コンボはページ下の欄外コラム参照)、ジャンプステータス発生が非常に早いので、近距離での混戦時において非常に使い勝手のいい技だ。

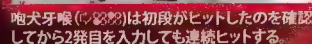
技後はオートで鶴の構えに移行するが、ガード後の相手の反撃には、⇧or⇩で構え解除兼立ちガードが可能。鶴の構えを解除しているときは下段攻撃に対しては無防備だが、鶴の構えを継続しておけば、自動で鶴翼飛天(鶴の構え中に⇩[ボタン])に移行するようになったので強引な読み合いを迫れる。鶴翼飛翔脚は空振りしたときのスキが大きいのが難点だが、相手の下段攻撃を読んだときには積極的に狙っていこう。

小技もあなどるなかれ! なんと⇩[ボタン]に待望のしゃがみステータスがついたぞ。

咆犬牙喉(⇨[ボタン])は初段がヒットしたのを確認してから2発目を入力しても連続ヒットする。

対戦攻略

李超狼(リー・チャオラン)

壁を絡めた攻撃力は今作も健在!!

壁コンボでたたき付けた後は起き攻めのチャンス。相手の行動に沿った技をチョイスすべし!

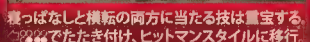
Text:茶柱

あの壁を活かすのはアナタ

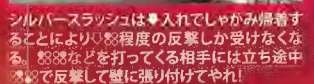
壁コンボをシルバーヒール(⇦[ボタン])やビューティフルスパンク(⇨[ボタン])で締めた後はシルバーロー(⇩[ボタン])が確定するが、確定の追撃を捨てて起き攻めに移行するのも手。相手のその場起きには⇧[ボタン]→ビューティフルスパンクで再度壁コンボへ。寝っぱなしを選択する相手にはフェザーランディング(⇨[ボタン])→インフィニティキックコンボ1発止め(立ち途中[ボタン])が決まり、大ダメージを与えられる。横転する相手にはシェルターコンボ1発止め〜ヒットマンスタイル(⇦[ボタン]中に[ボタン])から、下記カコミ記事の起き攻めに移行しよう。

寝っぱなしと横転の両方に当たる技は重宝する。⇦[ボタン]でたたき付け、ヒットマンスタイルに移行。

[illegible]

構えには希望の匂いがする

ダウン状態や横転する相手にシェルターコンボ1発止め〜ヒットマンスタイル(⇦[ボタン]中に[ボタン])を当てた後、起き上がりに合わせてシルバースラッシュ(ヒットマンスタイル中に⇩[ボタン])とシーブスライサー(ヒットマンスタイル中に[ボタン])の二択を仕掛けるのが強力。特に、ガードされても大した反撃を受けず、壁やられ・強を誘発できるシルバースラッシュは多用したい。

シルバースラッシュは⬇入れでしゃがみ帰着することにより⇩[ボタン]程度の反撃しか受けなくなる。[ボタン]などを打ってくる相手には立ち途中[ボタン]で反撃して壁に張り付けてやれ!

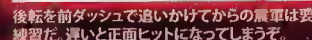
対戦攻略

ポール・フェニックス

Text:KEN

あんた、背中がすすけてるぜ……

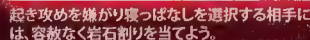
今月は狙う機会の多い超強力な起き攻めを紹介。新着壁コンボと合わせて今すぐ実践だ!

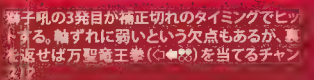
背面ヒットを狙え!

左一本背負い投げ(相手に接近して[ボタン]or⇨[ボタン])成立後、相手のその場起きや後転に瓦割り崩拳(⇩[ボタン])を重ね、背面ヒットさせる起き攻めは比較的メジャーだが、瓦割り崩拳の代わりに震軍([ボタン])を重ねてみるのも有効だ。首尾良く背面ヒットさせることに成功すれば、さらに鉄山靠(⇩[ボタン])までつながり大ダメージを与えられる。

また、震月ヒット時⇨[ボタン]×2→ダブルストライク(⇦[ボタン])→瓦割り〜しゃがみ帰着(⇩[ボタン]⬇)のコンボを決めたあとは、その場起きに対して葉桜鉄騎(しゃがんだ状態で⇧[ボタン])が背面から連続ヒットする。相手が起き上がらなくても2発目が当たるぞ。ただし、この連係は後転されるとガード可能なので、ここぞというときに狙っていこう。

後転を前ダッシュで追いかけてからの震軍は要練習だ。遅いと正面ヒットになってしまうぞ。

起き攻めを嫌がり寝っぱなしを選択する相手には、容赦なく岩石割りを当てよう。

壁コンボNOW!

壁やられ・強誘発時やバウンド未消費で相手を壁まで運んだら、ダブルストライクでバウンドさせ、獅子吼(⇧[ボタン])で追撃すれば、3発目がダウン状態の相手にヒットする。

シャオユウなどの小型キャラには、軸ずれ時には決まりにくいがダメージが高く起き攻めもしやすいので、積極的に狙っていきたい。

獅子吼の3発目が補正切れのタイミングでヒットする。軸ずれに弱いという欠点もあるが、裏を返せば万聖竜王拳(⇦⬅[ボタン])を当てるチャンス!?

鉄板6BR
レイ補足:鶴翼飛翔脚カウンターからの空中コンボは跳鶴連撃1発(鶴の構え中に[ボタン])→咆犬牙喉(⇨[ボタン])→較竜掌(⇨➡[ボタン])〜バウンド〜昇流連脚(⇨➡[ボタン])がオススメだ。
リー補足:ヒットマンスタイルからは⇩⬇[ボタン]でシルバーテイルが出せる。ガードされても手痛い反撃を受けないキャラ相手にはシーブスライサーの代わりに取り入れてもよい。

対戦攻略 マーシャル・ロウ

強いよロウ

今月は、前作「鉄拳6」から存在する既存技の中から、性能に変更が加えられた技を紹介。

Text:800

パンチ技がさらに強化

ドラゴンナックルコンボ（）は地上で全段連続ヒットするようになった。立ち途中カウンターヒット時や、上・中段さばき（相手の攻撃に合わせて or ）成功時にでCDへ移行した場合にも確定し、まとまったダメージを奪える。

その他の技の変更点

尺勁（CD中に）は、攻撃モーション中に、上・中段技を重ねられても、受け流しながら攻撃することができる。今作ではキック技も受け流せるようになった。ドラゴンストーム（）は、1～2発目が地上で連続ヒットするようになった。

2発止め…3発目を出そう。つなぎ…1～2発目…れる心配も少ない。

…はチャージ…の略です。

ドラゴンストームは相手の左横移動を抑制。2P側からヒット後に出せば、ほとんどの選択肢をつぶす。

新着コンボ

① ドラゴンテイル～サマーソルトキック（）→タイガーファング（）orストラクトキック（）
② フロントキックレフトサマー1発止め～CD2～CD（立ち途中に）カウンターヒット→CD中
③ サマーソルトフェイク（ororor）→ドラゴンラッシュ～CD2～CD（）→CD中に（2、3発目ヒット）～バウンド→ドラゴンストライクコンボ（）～壁やられ・中→前ダッシュ→ドラゴンラッシュハイド（）
④ （壁際で相手のパンチ技に合わせて）フェイクステップ（）→トラップレフトサイドキック（フェイクステップ成功後に）～壁やられ・強→ドラゴンハンマー（）～バウンド→入れスピンキックコンボ2発止め～CD2～CD（）→チャージキャノン（CD中に）

①は、後者は攻撃力は低いが運ぶ距離は長い。②は、本文中で紹介している地上コンボの入力方法。③は、確定反撃が無くなったサマーソルトフェイクからのコンボ。

対戦攻略 スティーブ・フォックス

待っても無駄だぜ!

意外な技からコンボにいけることが判明したぞ！　これで火力は鉄拳界トップクラスか!?

Text:デク

新たなコンボ始動技!

ドラゴニックハンマー（）の下方向判定が強化。そのため、ホーカー・ハリケーンコンビネーション（フリッカー構え中に）（以下「ホカハリ」）でダウンした相手への追撃でドラゴニックハンマーを決めることができるようになった。

追撃に成功した際はバウンドを誘発するので、さらなる追撃を決めていけるぞ。ホカハリは上→上の連係で初段カウンター時は2発連続ヒットする上、ガードされても反撃を受けない強力な技。対戦ではどんどん振っていこう！

以前はカッティングフック（）しか確定しなかったが……。今回はドラゴニックハンマーがヒット。

バウンド誘発技なので、このようにバウンド→コンボにまでいけてしまうのだ!

新着コンボ

① スリムボム（）カウンター→イーグルコンビネーション（）→ドラゴニックハンマー（）～バウンド→ダックインレフトフック～フリッカー構え（）→ダッキング～ガゼルパンチ（ or 中に）
② スリムボム（）カウンター→フェイントレフトフック～フリッカー構え（【】）→チョッピングライト（）～バウンド→ダックインレフトフック～フリッカー構え（）→ダッキング～ガゼルパンチ（ or 中に）

①イーグルコンビネーションの2、3発目の間に若干のディレイが必要なので要練習だ！
②は特殊な状況限定コンボ。床が壊れるタイプの上下2層のステージでは、上の層に居るときのみ、うつ伏せ頭向けダウンの浮きが高くなるため、このコンボが可能になる。入力はすべて最速入力でOK！

対戦攻略 クレイグ・マードック

Text:バベル樋口

あれ、さっきより少しおっきくなったかな?

お得意の特攻（ぶっこみ）に厚みを持たせる第三の特攻技、そして新技を使った起き攻めを紹介。

とりあえず突っ込んでから考えろ

豪快に跳び込んで、そのままバタンと倒れ伏してしまう見た目のこっけいさが愛らしいジャイアントボール（）だが、実はリーチと持続の長いとても優れたけん制技なのだ。

まず、ヒット時は相手が後転受け身かクイック受け身のどちらかを取ることができるが、クイック受け身を取ってきた場合は終わり際にウェイクアップスイープ（うつ伏せダウン中）を合わせることで再度相手を転ばせられ、シットブレイクキック（しゃがみ中）で追撃できる。後転受け身を取られると距離が離れて仕切りなおしになってしまうが、ここは再びジャイアントボール（）で跳び込むチャンスと考えよう。

相手が受け身を取り損ねたときはウェイクアップハンマー（うつ伏せダウン中に）による追撃が決まる。いずれも相手の動作を確認してから追撃手段を選ぶ余裕があるので、落ち着いて対応していこう。

また、ガード時も意外に早く動けるので、思い切ってウェイクアップハンマーとウェイクアップスイープの二択を仕掛けるのも悪くないぞ。

受け身を取り損ねたら起き頭突き確定。当たっていないように見えて、当たっているんです。

アースクエイク活用法

攻撃判定が薄いせいで横方向に動かれると無力なアースクエイク（）でも、エルボースティング（）やブレイクバック（立ち途中に）で相手を吹き飛ばした後にちょうど重なるタイミングで打つと、後転受け身だけではなく横転受け身もバシッと捕らえることができるのだ。横転受け身以外の行動にはもれなくヒットするぞ。

アースクエイク（）をヒットさせたら、～コングラッシュ（）とほんの少しダッシュ～相手ダウン中 or の二択が強力だ。連続技はページ下欄外の補足を参照。

鉄板6BR
ロウ補足：コンボ④は、レオ、ザフィーナ、アスカ、シャオユウ、クリスティ、レイ、ジュリア、ニーナ、アンナ、ロジャーには決まらない。これらにはで代用しよう。
スティーブ補足：パリング～レフトアッパー（相手の上・中段パンチ攻撃に合わせて）からもドラゴニックハンマーがヒット。ただし、入力のタイミングが激ムズ。
マードック補足：が空中ヒットしたらダッシュ～かダッシュ～→。相手ダウン中 or からは少し待って→→→。

対戦攻略 キング

押して押して押しまくれ!!

投げるだけがレスラーじゃない! 打撃でも魅せるのが超一流だ!

Text:ぺこス。

巧みなガード崩しで相手をほんろうしよう!

今作ではなんと、ガード崩し(⇨⇨☆●)のカウンター時の距離が前作と比べて離れないように変更された。そのため、その後にスプリントフック～クロスアッパー(⇦●●)が当たりやすくなっているのだ! そのため、ガード崩しがカウンターした時の距離がある程度近ければ、相手キャラを問わず安定してダメージを奪いにいけるようになった。

なお、壁際でカウンターさせた場合はトラースキック(⇦●)で壁やられ・強を誘発でき、大ダメージを奪えるので、状況によって使い分けることも大切だ。

また、ガード崩しはガード時は2フレーム、ノーマルヒット時は5フレーム有利な状況になるので、暴れてくる相手には再度ガード崩しを仕掛けたり、スプリントフック(⇦●)を出すのが有効だ。強気にどんどん攻めていこう。

ガード崩しカウンター時はスプリントフック～クロスアッパー(⇦●●)が届く間合いを見極めよう。

対戦攻略 アーマーキング

宇宙の法則を乱す褐色の弾丸!

ダイナミックな技が軒並み強くなったアーマーキング。「アクロバティックに舞い踊れ」が合言葉だ。

Text:ハメコ。

シューティング・サイン、●●

初段ヒット時につながるようになり、2発目のガード、空振り時に横転受け身でダウンを回避できるようになったスペースローリングエルボー(●●)は、まさしくガチンコバトルのノロシ。遠距離はもちろん、近距離からの奇襲として多用していこう。

2発目が中段になったため、初段ガード時のリスクは皆無。●から背向け技で攻めてもよし。

膝の爆弾? 膝が爆弾なのさ

ジャンピングニーアタック(⇨☆⇩●)はガード時に反撃を受けなくなった上、ヒット時にショルダーインパクト(⇨●)で追撃できるようになった。特殊ステップを伸ばせば相手の横歩きをある程度捕捉できるので、中段の選択肢として役立つぞ。

[illegible]

新着コンボ(キング)

① ジャンピングニーリフト(⇩●)→トゥキック(⇨●)→⇨入れ●→ローリングエルボーラッシュ(⇨●●●)～バウンド→ランニングジャガーボム(空中の相手に⇨⇨⇨●)

② ボディスマッシュ(しゃがみ中⇩●)→右横移動→脳天唐竹割り(⇨●)～バウンド→ライトストレート～レフトアッパー(●●)(1発目空振り)→ストライクエルボーラッシュ(⇨●●●)→シューティングッキックコンビネーション2発止め(⇩●●)

①は大ダメージが狙えるコンボ。バウンド誘発技が今までのと違うので、まずはタイミングを覚えよう! ②はキングではめずらしい打撃のみのコンボ。運びorレイジ用のコンボとして、うまく使い分けよう。

新着コンボ(アーマーキング)

① かち上げエルボー(立ち途中●)→ブラックニーリフト(⇩●)→レバークラック(⇩●)→ハンマーエッジ(⇩●)～バウンド→ダッシュ～レバークラック(⇩●)→ブラックエルボーフック(⇨●●)

② ブラックジャブ～ヘルスタッブ1発止め(⇩●)カウンター→ハンマーエッジ(⇩●)～バウンド→⇧☆～ブラックニーリフト(⇩●)→マッスルドライバー(空中の相手に⇨⇩⇨⇧⇨●)

② トラースキック(⇦●)→ダッシュ～ショルダーインパクト(⇨●)

①はかち上げエルボーからの新レシピ。⇩●で拾うと相手が特殊なうつ伏せ空中やられになるため追撃が不可能になるが、浮かせ直し効果のある⇩●なら問題なし。②はブラックジャブカウンター時の追撃。⇩●でうつ伏せバウンドを誘発したあとでも、素速く⇧☆⇩●と出せば浮かせ直せる。③はある程度近い間合いで⇦●を当てないと⇨●が届かないので注意。

対戦攻略 ジュリア・チャン

Text:KEN

押すなよ! 絶対に押すなよ!

12フレームの確定反撃に虎身連攻は難しい。そんなときでも背面取りがあれば安心!

基本は二択

背面取り(●⇦)はヒット後、その名の通り相手の背後に回り込む技だ。派生技である双掌(背面取り中に●)は立ちガードできず、ヒット時には相手体力の実に1/3を奪うことが可能だ。

これはしゃがみ振り向きや、背向け状態からしゃがみステータスの固有技を出すことで回避可能だが、それらの選択肢は双起脚(⇩●●)でつぶすことができる。

例外として、ヨシミツは華輪(⬅●●●●●● or ⬅●●●●●●)ですべての選択肢を回避可能。スティーブはクイックターン(●)で双掌、双起脚ともに回避できるが、その場合は疾歩連肘(⇩⬆●●)が背面ヒットするぞ。

背面取りがヒットすれば圧倒的に優位な状態で二択を迫れる。カンを研ぎ澄ませ!

相手キャラによってはリスクが増えることもある。あえて様子を見るのもアリだ。

地上コンボで魅せろ!

最速入力が条件ではあるが、崩撼双把(⇨➡●)が霞陰掌(⇩●)しゃがみヒット時につながる。これだけで相手体力の1/3を奪えるうえ、壁やられ誘発のおまけ付き。失敗時は雲閉日月把(⇨●)になるのでリスクも低いぞ。

また、通天寸腿(●●●)3発目カウンター時は驚天衝腿(⇨➡●)が連続ヒットするので見逃さず決めよう。

霞陰掌しゃがみヒット時は、虎身連攻(⇨➡●●)<驚天衝腿<崩撼双把の順に難度が上がっていく。驚天衝腿は安定して決めたいところだ。

鉄板6BR

キング補足:新着コンボ②のボディスマッシュ(しゃがみ中に⇩●)後の右横移動は少しだけでOK。右横移動をし過ぎてしまうと、その後のコンボがつながらないので注意。
アーマーキング補足:ナイフエッジコンビネーション(⇦●●●)は2発止めのスキが反撃を受けるほど増加したが、初段カウンター時に3発つながるようになった。暴れに使おう。

対戦攻略 巌竜（ガンリュウ）

小細工無用！ 力で押し切れ！

相撲の真価は、壁際でこそ発揮される。押し相撲で相手を押し込み、土俵際で勝負を決めろ！

Text:タケヤマ

鬼の壁攻め！

相手を壁際まで追い込んだときは、強力な壁攻めのチャンス。下段攻撃のけたぐり（）と、壁やられ・強を誘発できる鉄砲乱打（）で、中・下の二択を迫っていこう。

けたぐりがヒットしたあとは、こちら側が有利な状況。ここで相手が手を出してくる場合は、（）カウンター→カチワリ頭蓋（）～壁やられ・強の地上コンボを狙えるぞ。相手がしゃがむか、しゃがみステータスの技を出してきた場合は、潰し判掌（）しゃがみヒット→カチワリ頭蓋の地上コンボを狙える。

壁際の有利な状況で[illegible]だら、技でつぶす[illegible]のも一手。

鉄砲乱打で反撃して、壁やられ・強を狙おう。ローリスク、ハイリターンな行動といえる。

新着コンボ

① 突き上げ張り手～閻魔突っ張り５発止め（）→鉄砲乱打（）

② 荒鷲掴み（）→ダッシュ～電車道コンボ（）→陣幕破り（）

③ かちあげ（）→押忍プレス～しゃがみ帰着（）→横移動～（）→鉄砲乱打（）

上記３つのコンボはどれも、バウンドを温存しつつ相手を壁まで運ぶコンボ。相手を壁まで運んだら、閻魔張り手（） ～バウンド→鉄砲乱打（）の壁コンボを決めよう。

対戦攻略 ニーナ・ウィリアムズ

華麗に回って 華麗に戦え！

ステープラーウィップ（）（以下ステプラ）の使い道と、強化されたアイボリカッター（）を紹介！

Text:リュウケイ

中段&横移動&暴れつぶし

アイボリーカッターが相手の横移動を捕らえやすくなったぞ！ 発生が15フレームと早く、リーチも長いため、中段、暴れつぶし、横移動対策をかねた技として接近戦で非常に重要な技だ。対の選択肢として、ヒールストローク（）で二択をかけていこう。

ヒールストローク後は大幅有利！ アイボリーカッターを意識させ、二択をかけて攻めを継続させよう。

確定反撃とコンボで！

ステプラは発生が18フレームとそこそこ早い。コマンド上しゃがみ状態からも出せるので、スキが大きい下段攻撃をガードした際のお手軽な確定反撃として使えるぞ！ 立ち途中（）が届かない場合は、迷わずステプラを使おう！

また、ヘルブリンガー（）ヒット（背面浮き）時やヘルプハンド（立ち途中に（））カウンター時（頭手前うつ伏せ浮き）など浮きが特殊な場合、ステプラをたたき込むことで正面に戻すことができるぞ。コンボダメージが飛躍的に伸びるので使ってみよう。

新着コンボ

① ステープラーウィップ（）～バウンド→左横移動（）→シェイクショット～スウェー（横移動中（））→ハンティングキックコンボ１発止め（）→ＰＫコンボ～アサシンブレード（）

② ヘルプハンドカウンター or ヘルブリンガー→ステープラーウィップ～バウンド→シェイクショット～掌握ステップ（横移動中（））→フラッピングバタフライ１発止め（立ち途中（））→（）→ファールキック（）

①はシェイクショット～スウェーと移行して、ハンティングキックつなげるコンボ。慣れるまでは若干操作が忙しいので要練習だ。②はシェイクショットから掌握ステップに移行する際に、⇨までレバーを入れないように注意。ヘルブリンガーが出てしまうぞ。

対戦攻略 アンナ・ウィリアムズ

Text:ゆうくン♪

新生!! カオスジャッジメント！

今回は、壁コンボ後の新たな起き攻めを紹介するぞ。壁に追い込んだら勝負を決めよう。

壁攻めはこれで決まり！

新たに追加されたポイズンフロッグ（カオスジャッジメント中に（））は下→上の二段蹴り。連続ヒットし威力も高く使い勝手がいい。今号では壁際での使い方を紹介するぞ。

まずは壁コンボを、コウトリーレインボー～カオスジャッジメント（）で締めてみよう。相手の受け身に対してポイズンフロッグが重なるぞ。ヒット後はこちらが有利なため、一度しゃがみ、コールドブレード（しゃがみ中に（））と、リフトショット（立ち途中に（））の二択を仕掛けよう。ポイズンフロッグを警戒し、しゃがみ始めたらこちらのもの。中段のアフロディアスタンプ（カオスジャッジメント中に（））で、壁やられ・強の誘発を狙おう。成功すれば、再び壁コンボを決め、先述の攻めを継続できるぞ。

壁際では、リーブスライサー（）も強力。壁やられが狙えるぞ。

アフロディアスタンプのリスクを抑えたければ、ホワールウインド（）で代用しよう。

新着コンボ

① アガペイトアロー（）カウンター→大ジャンプ（）（）→クリークアタックキャンセル横移動（ or ）→ヒールマッシュ（）～バウンド→コウトリーレインボー（）

② コウトリーレインボー～カオスジャッジメント（）（1、2発目ヒット）→ポイズンフロッグ（）

①は現状の最大ダメージコンボ。バウンド後のコウトリーレインボーは、少しダッシュしてから出そう。②は新技を組み込んだコンボ。従来のアフロディアスタンプ締めに比べて、威力と起き攻めのしやすさがUPしている。

鉄板6BR

ニーナ補足：ステプラは2発目のみをカウンターさせるとバウンドを消費せず空中コンボを狙える。2発目ガード時は13フレーム不利だが、ディレイを生かして狙ってみてもいい。

アンナ補足：アフロディアスタンプは、相手キャラによってはガードされると手痛い反撃を受けてしまうので注意。

対戦攻略 吉光（ヨシミツ）

宇宙忍者の真髄は脚技にアリ!?

ヨシミツといえば刀技と思われがちだが、妖刀の反抗期中に覚首が魅惑の脚技を会得してきたぞ!

Text:漢の子

強化版エアファング!

跳び牛若（【●●●●】）はリーチが長く、ガードされても反撃を受けない中段攻撃なので、ギリギリ届く距離からガンガン飛び込んでいこう。対の下段攻撃の選択肢としては、2発目まで連続ヒットする忍法卍葵～刺木剛（⇧●●●●●●）がオススメだ。

拳を制する者は……!

跳び牛若や柄当身（⇧●●）をガードした相手は立ち●を打ってきがち。この状況で拳（⇦●●）を出すと、ちょうど潜りながらヒットさせることができる。こういった連係は数多く、特に背の高いキャラに対して有効なので探してみよう。

ヒット後はダメージの高い忍法槍落とし（相手に接近して⇩⇧⇦●●）や忍法卍葵が効果的だ。

中段技は潜れない上、ガードされると反撃を受けるので多用は禁物。ここぞという時の奥義だ。

新着コンボ

① 日向砲（【●●●】）or 地雷砲（地雷刃中に●●）→➡後～下降中に●●→峰打ち殺し（⇨●●）～バウンド→逢魔外法閃～金打（⇨●●●●●）→飯頭（金打中に⇨●●）

② 吹雪（⇨➡●●）→禍魂1発止め（背向け中に●●）→背向け中に⇩●●→鬼門蹄ぎ（立ち途中に●●●●）～バウンド→逢魔外法閃（⇦●●●●）

③ 右アッパー（無刀ノ極中に⇧●●）→右アッパー（無刀ノ極中に⇧●●）→忍法卍葛2発止め（⇦●●●●）→卍裏跳蹴り（⇦●●）～バウンド→突衝（⇨●●）→獄門（⇩●●）

①大ジャンプ●●は下降し始めに当てると相手の浮きが高くなる。要練習だ。②は軸がズレていると背向け中に⇩●●が当たらない。その場合は代わりに背向け中に●●を決めて、起き攻めに移行しよう。③は最大級のダメージを誇る上、見た目がカッコイイぞ!

対戦攻略 ブライアン・フューリー

接近戦をものにしろ!!

上中下、使い勝手のいい技がそろい接近戦が大得意。接近戦の戦術を身に着けよう!!

Text:ユウ

スネークピットがいい感じ♪

本作より追加されたスネークピット（●●●●）は接近戦に欠かせない技の一つだ。発生が早く相手の横移動に対して強いので、五分の状況ではもちろん、チョッピングエルボー（⇩●●）をガードさせたときや、ハチェットキック（⇩⇧⬅●●）をヒットさせた後などの、微妙に有利な状況でさらに効果を発揮。また、2発目を出し切ったときにガードされてしまった場合も距離が離れ手痛い反撃を受けにくいので、1発止め後に暴れる相手には2発出し切りも織り交ぜていこう。

さらに、ダブルニークラッシュ（立ち途中に●●●●）の2発目がカウンターするとブラックアウトコンビネーション（⇧●●●●）が地上コンボとして成立する。これにより不利な状態での一瞬しゃがみ～ニークラッシュ（立ち途中に●●）or ダブルニークラッシュの期待値が増加。画面を見ない暴れのときには必要だ。

[illegible]

パイソンプレスが強化!!

パイソンプレス（⇩●●●●）は、2発目がカウンターすると、ストマックブロー（⇧●●）から空中コンボに移行できるように性能が変更された。このため、1発止めのプレッシャーが増し、1発止め～下段攻撃で削るといったずうずうしい攻めが展開できるようになったぞ。2発目をガードされても●●●程度の反撃で済むのも特筆すべき点だ。

もちろん1発目がカウンターした場合には2発連続ヒットとなりダウンを奪える。1発目がノーマルヒットしそうな場面では2発目を出さないよう嗅覚を養え!!

対戦攻略 ジャック6

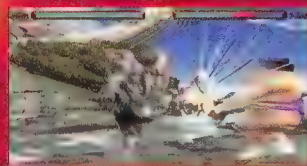
力まかせに技を出せ!!

大振りな技の宝石箱の中から今号は2つをピックアップ! 阿修羅道の片鱗をとくと見よ!

Text:垂れ

魂の十六文キック

ロケットキック（⇨➡●●）はリーチが長い上に、ガードされても反撃を受けない優秀な中段攻撃。

ヒット時に相手がレバー⬅で後転受け身を取れるが、受け身に失敗したときは追撃にダッシュからヒッププレス～ブラッドファン（⇦●● ～●●●●●●or●●●●●●●）まで決まるので大ダメージを奪えるぞ。

中～遠距離戦でギリギリの射程から突然出していこう。

新技優等生はコイツだ!

マッドドーザー（⇦●●●●●●）は初段の判定が低く、ワイルドスイング3発止め（しゃがみ状態で⇧●●●●●●）ヒット後やスライディングガード後など、一見ダウン状態に見える相手に対してもヒットするので対戦時は多くの場面で役に立つぞ。アンカーショベル（⇧●●）、スレッジハマー（⇨➡●●）、ユンボ（⇧●●）、メルトダウン（しゃがみ状態で⇧●●）といったダウンを奪う技を決めた後はダウンした相手に重ねるように出していこう。不用意に起き上がろうとした相手を拾い直せるぞ。追撃にはマッドドーザーを2発止めにしてスレッジハマーを決めてバウンドさせよう。

新着コンボ

① ワイルドスイング3発止め（しゃがみ状態で⇧●●●●●●）→マッドドーザー2発止め（⇦●●●●）→スレッジハマー（⇨➡●●）～バウンド→ダッシュ～マッドドーザー（⇦●●●●●●）

② 壁やられ・中→マシンガンナックル（⇧●●●●●●●●）or パルスナックル（しゃがみ状態で●●●●●●●）

①は相手足側仰向け起き上がり下段キックカウンターからも決まる。スレッジハマー部分は最速で出さないと受け身を取られてしまうので注意。②壁まで運んだ際の追撃にマシンガンナックルを決めるときは1発目を補正切りのタイミングで当てないと4発目が空振りしてしまう。パルスナックルは体格の大きいキャラ限定の追撃。

鉄板6BR

ヨシミツ補足：カスタマイズアイテムのHO-1ボディ装着中は「義賊の大盤振舞」が可能。技後は小判の山が出現し、相手がニュートラルガードをしていると小判の方を見るぞ!
ブライアン補足：ニークラッシュカウンター時にはストマックブローから空中コンボへ。ダブルニークラッシュカウンター時にはクイックロースクリュー（⇩●●●）が安定。
ジャック6補足：スイングRナックル・ハイ（しゃがみ状態で⇦●●⇨●●）が連続ヒットしてダウンを奪うようになったぞ。壁やられ・中を誘発するので壁際では重宝するぞ。

対戦攻略 クマ&パンダ

熊が2本足で走るってホントクマー？

短足は特徴であって、欠点ではない。だって、短足過ぎるが故に「走り技を出しやすい」んだから！

Text:ハメコ。

熊ランニング

浮かせ→1刻み→(⇧●●●)〜バウンド→ダッシュ〜(⇦●●●●)を決めたあとに走りで接近すると、相手の横転受け身に無敵タックルを重ねられる。バウンド誘発後のダッシュを短くし、3発目がギリギリ届くような位置から(⇦●●●●)を決めるのがポイント。吹き飛ばされた相手が後転受け身を取った場合、無敵タックルを画面奥への横移動で回避されてしまう。これには、自分が1P側に居るときは走り中●、自分が2P側に居るときは走り中●で対応。相手がダウン維持から起き上がりキックを出してくるなら、間合いの外で立ち止まり、熊武爪(⇧●●●)をたたき込んでやろう。

3刻み目バウンド→ハウリングベアー(⇦●●●●)で相手を[illegible]に向かって……。

熊ランニング！　横転受け身に無敵タックルが重なり、さらなるダメージを与えられるのだ。

新着コンボ

① (⇦●)→(⇨)入れ立ち●→ダブルワイルドピンタ(⇧●●●)〜バウンド→ダッシュ〜ハウリングベアー(⇦●●●●)
② ベアヘブンキャノン(⇨●●●●)→熊武爪1発止め(⇧●)→熊武爪1発止め(⇧●)→熊武爪(⇧●●●)
③ ベアスピアー(HS中⇩●)(カウンター)→ビッグツリー(HS中⇧●)→立ち●→ダブルワイルドピンタ(⇧●●●)〜バウンド→ダッシュ〜ハウリングベアー(⇦●●●●)

①は⇦●からのみ決められる高威力コンボ。②はベアヘブンキャノン(⇨●●●)からの簡単な追撃。距離が近いときは⇦●●●→⇧●●●というつなぎも可能。③はカウンター時にあとずさりやられを誘発するベアスピアー(HS中⇩●)から浮かせ技のビッグツリー(HS中⇧●)が連続ヒットすることを利用したもの。ただし、あとずさり中に⇩でダウンを選択する相手には決まらない。

※HSはハンティングスタイルの略です。

対戦攻略 ロジャーJr.

アニマルの特権！尻尾で相手を沈めろ！

ロケットスタンスからの新技ロードローラー(⇦●●●●)とボビンダンス(⇧●)の性能を紹介するぞ！

Text:リュウケイ

用途は多種多様！　回ってバウンドさせろ！

新技のロードローラーは高速で回転しながら攻撃する技。ヒットさせればバウンドを誘発し、ガードされても●でアニマルキックラッシュに移行可能なので反撃されにくい。中間距離からの奇襲として使いやすいぞ。

さらに、真価を発揮するのは起き攻め。ダウン状態の相手にヒットしてもバウンドを誘発できるので、ダウン選択を読んだら強気に出そう。相手が受け身を取って回避されてしまっても、遠くまで移動するので反撃を貰いにくいのだ。ロードローラーでバウンドを誘発させたら、奥横移動〜エアーズロック(⇨●●●●)で追撃し、さらに起き上がりを攻めよう。

浮かした相手にエアーズロックを決めてバウンドさせたら……。

受け身にアニマルギガトンパンチ(⇦●)が重なるので、ロードローラーと二択になるぞ！

ボビンダンスからの技を確認しよう

ボビンダンス中に●入力で派生するクルクルパンチは、発生が●と同等でガードさせれば、次に出すバンディクートボム(⇧●)が割り込まれないほど有利になる。気合ため状態になるまでためて出すと、ガード時にナックルボム(⇦●)が確定するほど有利になるぞ。●入力で派生するギャラクシーアッパーは中段攻撃。ためると空中コンボを狙えるようになるぞ！

主に使用するのは起き攻め。クルクルパンチを重ねて有利な状況を作ろう。固まる相手には、ステップインからアニマルテイル(⇧●)とライジングトーキック(⇦●)で二択をかけよう。

対戦攻略 王 椋雷(ワン・ジンレイ)

Text:垂れ

究極の打撃投げ、ここに完成せり！

今号では優秀な性能を持つ撃胆肘(●)の性能をおさらいしていくぞ。新着コンボも見逃すな！

残月と並ぶ強力な投げ

撃胆肘はヒット時に専用の投げモーションへ移行する打撃投げ。中段攻撃→投げという流れなのでしゃがんでいる相手にヒットさせても投げにシフトするぞ。発生は遅いが、ガードされたとしてもワン側が有利な状況になる。ヒットしてもガードされてもいいという珍しい技なので、[illegible]では積極的に狙っていきたい。

発生の遅さをカバーすべく、相手の横転受け身に合わせたり、スラッシュキック(⇨⇨⇨●)や野馬闖槽(横移動中に●)をガードさせた後など、ワン側が有利な状況で狙っていこう。烈震脚(⇩●)や烈震踏(⇦●)ヒット後に出すのもかなりオススメだ。

ワンの右側面に壁があるときに決めるとダメージが飛躍的にアップするぞ！

ガードされた後は立ち●や打突連拳([illegible])に連係させてカウンターを狙っていこう。

新着コンボ

① 架手脚(⇦●)→立ち●→秘宗歩(⇨➡●)→打突連拳(⇨●●●)→烏牛擺頭(●)〜バウンド→ダッシュ〜打突連拳1発止め(⇨●)→双把(⇨●)
② 立ち●カウンター→ダッシュ〜立ち●→打突連拳(⇨●●●)→立ち●→烏牛擺頭(●)〜バウンド→竜巻投げ(⇧●)→[illegible]1発止め(⇩●)

①立ち●部分は連打してしまうと迅脚派生(●●)が暴発してしまうので注意。秘宗歩部分はダッシュを少し伸ばしてから、めり込ませるように当てよう。バウンド後の打突連拳1発止め部分はバウンドの終わり際の判定が少し大きくなった瞬間に当てよう。

鉄板6BR

クマ&パンダ補足：空中コンボを熊三宝(⇦●●●)で締めたときは、●でHSに移行してから起き攻めしてもいい。後転で逃げる相手にはHS中⇨●で拾い、HS中●●●で追撃しよう。
ワン補足：新着コンボ②の補足。2発目の立ち●部分はその場で出せばOK。バウンド後のレシピは最速でつなげていけば決まるぞ。

対戦攻略 ブルース・アーヴィン

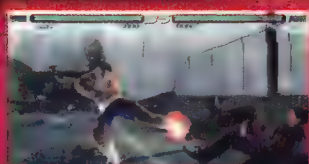
削りだけじゃない！ コンボで瞬殺！

新技のレフトローハイキックの使い方と、新技のスーア・レプを使った強力な壁コンボを紹介！

Text:リュウケイ

レフトローハイキックの火力

レフトローハイキック（⇩）は空中の相手に当てるとショットシェル（➡）で拾えるので、空中コンボにいける場面が増えたぞ。ティー・ソーク・ボン（横移動中）や起き上がり下段蹴りカウンター時、ジャンピングハンマー（⇩）しゃがみヒット時がそれだ。すかさずレフトローハイキック→ショットシェル～ダッキングアッパー（➡～）とつないで空中コンボに移行しよう。

さらに応用して、起き攻めに使ってみよう。ティー・ソーク・カウ（⇦）ヒット時にダッシュから出すと、動いた相手を拾い直すことが可能。これを警戒してダウンを維持する相手にはダッキングロー（⇨☆⇩⇦）で追い打ちだ！

1発目がダウン状態の相手に当たる！　最低でもダメージは取れるのはうれしい。

壁コンボはスーア・レプ！

スーア・レプ（⇧）は壁コンボで大活躍させられる技だ。

相手を壁やられ状態にしたら、グラブガンマーディット（⇩）でバウンドさせてブルニードル＆チョッピング（⇨）→スーア・レプというコンボが入るぞ。最後のスーア・レプに若干ディレイかけることで、補正切れを狙えばダメージアップ！　非常に高威力なので、どん欲に狙っていこう。また、かなり遠くで壁やられ・中にした場合も走ってスーア・レプが間に合うことがあるので見逃さないようにしよう。

また、壁際でティー・ソーク・カウをヒットさせた場合その場でスーア・レプを出すとコンボになるぞ！　こちらも見逃さないよう注意。

つなぎが早く判定が低いので、壁コンボで非常に有用。簡単なのも◎

対戦攻略 白頭山（ペク・トー・サン）

フラミンゴで守る？ それとも攻める？

今号ではペク固有の特殊動作である「フラミンゴ」の使い方と新着コンボを紹介するぞ。

Text:miya

攻めると見せかけてフラミンゴで……

レフトアッパー＆ハイキック～フラミンゴ（⇧）は、1～2発目が連続ヒットする。ヒット後はサンドストーム（フラミンゴ中⇧）や再度レフトアッパー＆ハイキック～フラミンゴで二択を迫ろう。ガード時は、ライトジャブフラミンゴ（フラミンゴ中）がしゃがみステータス技以外に割り込まれない。フラミンゴ（⇦）は、相手の直線的な攻撃の回避が可能。こちらが不利な状況で便利な技だ。スキの大きい攻撃をかわしたら、フラミンゴジョーシェイカー（フラミンゴ中⇦）を決めよう。

1～2発目は非連続ガード。1発止めも交ぜて相手をほんろうしよう。

新着コンボ

① ヒールランス（⇦）orフラミンゴジョーシェイカー背面ヒット（フラミンゴ中⇦）→10連コンボ3発目キャンセルフラミンゴ（⇨）→ヒールハンター（フラミンゴ中⇦）→バウンド→サンドストーム～フラミンゴ（⇧⇨）→ハイアングルスラッシュ（フラミンゴ中⇩）

② （壁際）ダブルクレイモア（⇦）～壁やられ・強→左踵落とし（⇨➡）→バウンド→10連コンボ3発目キャンセルフラミンゴ（⇨）→ヒールフォールコンビネーション2発止め（フラミンゴ中⇩）

①ハイアングルスラッシュヒット後、後転する相手には前ダッシュ～特殊ステップからのベクラッシュニードル（⇨⇨☆⇩⇦⇩⇩）が背面からヒットする。②のバウンド後のレシピはダブルスクウェア＆ローキック（⇨）でも可能。

対戦攻略 レイヴン

Text:KEN

さよなら バーサーカーレイブ

今月は新着壁コンボと、崩し要素の要であるトルネードディザスターからの起き攻めを紹介するぞ！

壁攻めはこれで決まり！

本作では壁コンボにおけるバーサーカーレイブ（⇨）がダメージ、安定感ともに低いので、壁に到達したらまずゲートキーパー（⇨）でバウンドさせ、ユニコーンテイル（⇦）につなげよう。ゲートキーパーで壁ヒット数を稼ぐことで、ユニコーンテイルの3発目がダウン状態の相手にヒットするようになり、大ダメージを与えられるぞ。

なお、難度が上がるが、ゲートキーパーが入りにくい女性キャラにはコールドマサカー（相手に背を向けて⇨）でバウンドさせよう。多少ダメージは落ちるが、スカルクラッシュ（⇦）→アビススピア1発止め（相手に背を向けて）→ブラッククルセイダー（相手に背を向けて）なら相手キャラを問わないので、安定感重視ならこちらで。

バウンド技の初段を当てる位置が低いとユニコーンテイル2発目以降が当たらないので注意！

ダメージは非常に高いが、起き攻めしにくいのが難点か。相手の暴れに気を付けよう。

トルネードディザスター活用法

トルネードディザスター1発目（しゃがみ状態で）がヒットしたら、ハーケンキック（⇧）で追い打ちしよう。

ハーケンキックヒット後、後転および後転受け身をする相手には、ダッシュからのブラッディバズソー（⇩⇦⇨）が確定するぞ。

横転受け身を取る相手には、強気に二択を迫っていこう。

相手頭側仰向け状態での後転は背向け状態だが、動作の終わり際に技を重ねれば正面ヒットさせることができる。空中コンボも入るため大ダメージを与えるチャンス！

鉄板6BR

ペク補足：レフトアッパー＆ハイキック～フラミンゴの2発目は上段だが、カウンター時は10連コンボ2発止め（）が連続ヒット。1発目をガードして暴れる相手に狙おう。
ブルース補足：右側に壁がある状態でダブルトマホーク（立ち途中）をヒットさせた場合や、ライトミドル＆レフトフック（横移動中）を正面からヒットさせた場合もレフトローハイキックからコンボにいけるぞ。

対戦攻略

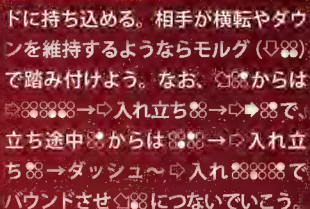
ドラグノフ

吹雪け! シベリアンダブルアップ!

●の性能が変化したことにより、マンティスヒール締め後の起き攻めの期待値が大幅に上昇したぞ。

Text:ハメコ。

マンティスヒールからの起き攻め

起き攻めを重視するなら、バウンド誘発後の追撃をダッシュ～マンティスヒール（⇧●）に切り替えよう。このあと、相手のその場起き上がりと後転を●●で拾うことができ、続けて⇨入れ立ち●→ダッシュ～⇨入れ●●●と決めれば再びバウンドに持ち込める。相手が横転やダウンを維持するようならモルグ（⇩●）で踏み付けよう。なお、⇧●からは⇨●●●→⇨入れ立ち●→⇨➡●で、立ち途中●からは●●→⇨入れ立ち●→ダッシュ～⇨入れ●●●でバウンドさせ⇧●につないでいこう。

その場起き上がりや後転を●●で拾えるように。再び空中コンボが決まるため、期待値は十分!

セレーションカッターでけん制せよ!

セレーションカッター（⇦●）はホーミングアタックでありながらも発生が14フレームと非常に早い。ロシアンフックアサルト（⇨⇨⇨●）をガードさせたあとなど、こちらが若干有利な状況で繰り出せば、相手の“暴れ”と横移動の両方にヒットを望めるのだ。リーチも長いため、バックステップで回避されにくいのも利点。ガードさせたあとは⇩⇧⇦●を狙ってみるのも悪くない。

⇦●はヒット、カウンター共にこちらが3フレーム有利な状況。横移動やバックステップでの様子見が基本だが、動く相手には●●●や●●でカウンターを狙ってもいい。

対戦攻略

デビル仁

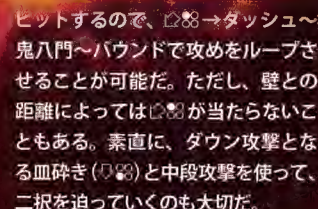
悪魔の本領発揮!

強烈な壁攻めは本作でも健在。ダブルアップのテクニックをモノにして、屍の山を築け!

Text:タケヤマ

天国への扉

相手を壁やられ状態にしたときは、鬼八門（⇧●●●）～バウンド→ヘヴンズドア（⇨☆⇩⇧●●）のコンボが決まる。このあとは相手ダウン状態で、こちら側が大きく有利な状況となる。タイミングが難しいが、ここで起き上がろうとする相手には⇧●が空中ヒットするので、⇧●→ダッシュ～鬼八門～バウンドで攻めをループさせることが可能だ。ただし、壁との距離によっては⇧●が当たらないこともある。素直に、ダウン攻撃となる皿砕き（⇩●）と中段攻撃を使って、二択を迫っていくのも大切だ。

ヘヴンズドア後は有利な状況だが、先行入力が利かないため、最速で技を出すのが難しい。

うまく⇧●が当たれば、再度壁コンボのチャンス。相手はうかつに起き上がれない。

雷紅昇波を使ったコンボ

デビルツイスター（横移動中に●）で相手を浮かせた後は、雷紅昇波（⇩or⇧or⇦●）を当てることで、手相を正面向きの浮かせ状態に直すことができる。デビルツイスター→雷紅昇波→ダッシュ～荒魂撃ち（⇧●）～バウンド→馬頭螺旋2発～ダッシュ（⇨➡●●→➡）→裏拳二段（●●）のコンボが、お手軽かつ高ダメージでオススメだ。

デビルツイスター→雷紅昇波×2といったコンボも可能。相手をかなり高く浮かせ直すので、壁コンボを狙いやすい。壁までの距離を判断して使っていこう。

対戦攻略

三島 平八（ミシマヘイハチ）

Text:つの★きょう

極め尽くさぬ身の上 なれど三島流お見せ仕る

起き攻めがあいまいになりがちなヘイハチだが、これを読めば一瞬即殺! 壁際の起き攻めを指南!

“仕置き”という名の“宴”が始まる

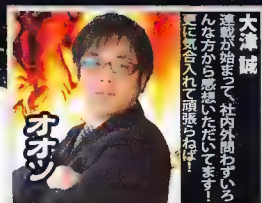
奈落払い雷神拳（⇨☆⇩⬆●●●）で締める空中コンボはダメージ、運び距離ともに優秀なため、壁コンボを決める機会が多い。壁際での起き攻めを重視するなら、右踵落とし（⇨●）で相手を地面にたたき付けるのがオススメ。バウンドを消費せず壁に到達したときは左踵落とし（⇨➡●）、右踵落とし、瓦割り（⇩●）のいずれかから右踵落としを決めて地面にたたき付けよう。このあと、相手がその場起き上がりを選択した場合は天魔降伏（⇦⇨●●）が空中ヒットしバウンドを誘発、再び壁コンボに持ち込める。これを嫌がって寝っぱなしを選択する相手には威力に優れた中段の地鎮砕（⇩●）、もしくは発生に優れた下段の鬼下駄（相手ダウン中に⇩●）で二択を仕掛けよう。

バウンド消費後も壁コンボとして成立させやすい⇨☆⇩⬆●●●☆●後は、ダッシュから投げを狙うのが強力。大抵の場合相手はパンチボタンで受け身を取るので、自分が1P側に居るなら●、2P側なら●を出すとお互いの体が重なるためつかみ動作を判別されづらくなる。打撃で崩すなら下段の伏龍脚（しゃがみ中⇧●）、ヒットを確認して壁やられ・強を誘発できる無双鉄槌（⇧●●）による二択が有効。無双鉄槌を打つ際も、一度しゃがみ状態を見せて伏龍脚を意識させることが重要だ。受け身を取る頻度が低い相手にはダッシュから鬼下駄を狙いたい。入力の関係上、相手が受け身を取った際は通常の⇩●が発生するため、リスクが小さいのだ。

天魔降伏のバウンド後は⇦●●で追撃。2発目にディレイをかけてダウン判定に当てれば威力絶大。

壁際で伏龍脚を決めれば、続けて伏龍脚で追撃できる。壁と自分の位置が垂直の状況で狙おう。

鉄板6BR

ドラグノフ補足：中距離からのけん制にはロシアンフック（⇨➡●）が使いやすい。先端を当てるように出せば反撃を受けにくく、カウンター時は⇩⇧⇨●で追撃可能だ。
ヘイハチ補足：●後は相手のその場起きを風神拳（⇨☆⇩⇧●）→瓦割り（⇩●）でバウンドさせられるため強力な起き攻めとなる。寝っぱなしには地鎮砕（⇩●）をたたき込もう。

キャンペーン情報

新型フェアレディZ先行GETキャンペーン終了まであと3日!!(1月30日現在)

新型フェアレディ(Z34)
日産が昨年末に発表した6代目となるZ。初代「フェアレディ」デビューの1969年から約40年と歴史ある名車である。

入手方法

歴代の日産フェアレディZ「Z33型」、「Z32型」、「Z31型」、「S30型」の中のいずれか1台の「プレゼントカード」、もしくはそのプレゼントカードから作成された「廃車カード」または「使用済みカード」のうち、どれか1枚を専用の応募用紙と一緒にしてキャンペーン事務局へ郵送すると新型フェアレディZがゲーム上で使用できるスペシャルカードもらえるぞ!!

以下のサイトから応募用紙をダウンロードしてすぐに応募!!

急げ!!

公式URL http://www.bandainamcogames.co.jp/aa/am/vg/wanganmaxi3dx/

『鉄拳6BR』としては初のナムコ拳道場公式大会を2009年2月下旬より開催!今回はどんな特別称号なのか? ベスト8称号もあるので、特別称号をGETするチャンスだぞ! 詳細は拳道場HPにてチェック! また、ナムコの公式モバイルサイト「ナムコ アミューズメントナビ」にも情報を掲載中! いつでもどこでも情報を確認できるぞ!

『鉄拳6BR』大会開催!!

拳道場URL http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

「ナムコアミューズメントナビ」はお得と楽しいが満載のナムコ公式モバイルサイトです。会員登録はとってもカンタン! 以下のサイトにアクセス→空メールを送信→返信メール内のURLをクリックし、ニックネームなど入力→完了! ぜひ、ご登録ください!

ナムコ拳道場一覧も「アミューズメントナビ」で確認できますよ!
イベント・大会情報なども掲載していくので、今後もよろしくお願いします!

いつでもどこでも
ナムコの店舗情報やイベント情報がチェックできるぞ!

入会金
年会費
無料

主なサービス内容

- ●全国のナムコ店舗はいつでもどこでもカンタン検索!
- ●カンタン会員登録で入会後、スグに使えるクレーン1回無料クーポンをプレゼント♪
- ●その他、メルマガでお得な情報とクーポンをお届け!
- ●キャンペーンやイベント、大会の情報も続々配信中!

ナムコ店舗コラム 第1回

今回は……

プラボ

PLABO＝Play Laboratoryの略。日本語に訳すると「遊びの実験室」。ナムコがそれまで取り組んでいなかった郊外店で、ヤングアダルト層やアダルト層をメインターゲットに、新しい遊びを提案した店舗形態。

代表店舗
- ・プラボ宇都宮店(栃木県)
- ・プラボ荻窪店(東京都)
- ・プラボ都筑店(神奈川県) など

鉄拳番長判藤格闘記

今月はプラボ中野店!!

■ 判藤が行く!

闘劇'09上位入賞を目指し、リングネーム「じゃくらぁ～」としていよいよ活動を開始! 特訓モード第一弾は、ナムコの中でも鉄拳設置台数がTOPクラス! 強豪が多く来店するプラボ中野店にやってきたぞ。

■ いざ修業!

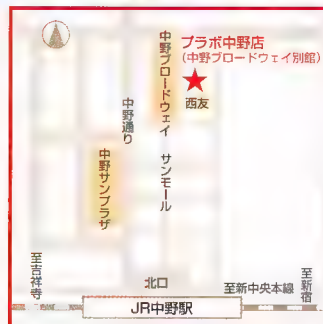
平日の夕方なのに『鉄拳6BR』は結構プレイヤーがいたぞ! ちょっと挑戦! って軽い感じで地元プレイヤーと対戦してみたが辛勝! まだまだ自分の知識不足が出てしまった(汗)新キャラも、技も増えているのでこれからたくさん覚えて挑戦していくぜぇ～! ちなみに今回最も苦戦したのが、「スティーブ」使いのリスキーさん。クイックフックからのコンボでたびたび壁際に追い込まれた!

VS zeusuさん
パワーアップしたと言われる「リリ」を使うイケメンプレイヤー! 今後の活躍に期待。

VS KEY✝BOYさん
今回新キャラ「ラース」を使ってきた! 年のせいか新キャラが覚えられない俺の弱点を突いてきたな!?(笑)

VS リスキーさん
地上での打撃、空中、バウンドコンボが優秀な「スティーブ」を使用! 取材が終わった後も対戦しまくったのはここだけのヒミツ(笑)。

プラボ中野店(東京都)

住所:東京都中野区中野5-52-15
中野ブロードウェイ別館
電話番号:03-5380-5442
営業時間:10:00～24:45(年中無休)

中野店スタッフ小澤さんのコメント

プラボ中野店は毎週、金土日・祝日が100円2クレ!! 特に土曜日は各地から強豪が集まりやすいので、腕自慢のあなた! また強豪たちを参考にしたいプレイヤーもプラボ中野店に集合だっ!! 8セット16台でお待ちしております!!

判藤の現在の戦績
段位:飛龍
勝敗:1157勝863敗
次回までに「修羅」目指します!

読者のみなさん! ぜひ「じゃくらぁ～」の武者修行にお付き合いください!!
次回の武者修行は
2月6日(金)ナムコランド阿佐ヶ谷店(18時開始予定)
スケジュールは予定です。都合により変更になる場合はあります。あらかじめご了承ください。
闘劇'09まであと7カ月!! to be continued……

番外編 第1回鉄拳組手in王子!

ナムコランド王子店で組み手をやる情報を聞きつけ、プライベートでこっそりやってきたぞ! なんと組手のゲストは「ゼクス」、「ゆう♪」、「ノブ」、「タケヤマ」と超豪華面子だった! 彼らのお手を拝借するとともに、なんとこの有名プレイヤーたちと一緒にチームを組んで戦えるかもしれないランダム2on2まで開催していた! 判藤もここぞとばかりに挑戦したが……惨敗……まだまだ修行不足のようだ(汗)。ちなみに優勝はバベル樋口と本田の「マードック」・「リリ」チーム! おめでとう! その後も交流したり対戦したり、とてもいいイベントで一日があっという間に過ぎていった。

突然出場することになった判藤(番長)をいじるハメコ。とツノ。

会場にこれだけたくさんの人が集まった! 次は君の町でやるかも!?

次回予告
鉄拳組手スケジュール
プレイシティキャロット巣鴨店
第2回 2月21日(土)22日(日)
2日間開催!
開催時間 15:00～20:00

ご意見募集!! 読者の皆さまよりご意見を募集しています。本誌巻末のアンケートハガキ(切手不要)の自由欄か官製ハガキにてお送りください。
あて先 〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部 「月刊ナムコ魂ご意見募集係」まで 宜しくお願い致します。

全機体のコストを大公開ーッ!

機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダム NEXT ネクスト

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT

■メーカー	バンプレスト
■ジャンル	チームバトルアクション
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	2009年3月予定
■使用基盤	SYSTEM256専用

※画面は開発中のものです

Text:田渕健康

AOUショーにプレイアブル出展決定!

古今東西の名機を総集結させた「最強ガンダム決定戦」。そのネクストバトルへのエントリー機がついに全機ロールアウト! 最新作『ガンダム00』で人気を集めた機体から、ガンダム史の中でも必要以上の存在感を放つ傑作機まで、50機オーバーのモビルスーツが覇を競う! ガンダムにしかできない、ガンダムだからこそできる爆熱バトル、最後に生き残るのはどの機体だーッ!?

機動戦士ガンダム00

「万死に値する……!」
ガンダムヴァーチェ

態度はデカイが火力もデカい! ソレスタルビーイングが誇る重装甲ガンダム。最大の特徴は特殊格闘で繰り出せる「GNフィールド」で、展開することにより射撃、格闘全ての攻撃をシャットアウト! が、使用には制限時間アリ。

GNバズーカの重火力!

木星譲製産地直送のオリジナル太陽炉がもたらす高出力の射撃兵器には定評あり!

ナドレに換装可能!

出撃後一定時間たつとガンダムナドレに換装可能! トアイアルシステムも使えるぞ!

陸戦用と宙間戦闘用を使い分けろ!

撃墜後は性能が変化する特殊な機体。当然、運用法も変わるぞ!

特殊格闘もアリ!

ヴァル・ヴァロとの一戦で見せたAパーツのみでの格闘も可能だ!

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

「この戦い……いつまで続く!?」
ガンダム試作1号機&フルバーニアン

「ガンダム0083」前半の主役機・ガンダム試作一号機も満を持して登場! この機体はかなり特殊な仕様になっており、出撃時にはノーマルの試作1号機だが、再出撃時にはフルバーニアンになって登場する。コストも変わるので注意せよ!

これで全部だ! コスト別機体紹介

50機を超える登場機体を、今回はコスト別に一斉掲載! よく見るとシレーっと衝撃の新登場機体も交ざっているので、じっくり注視してみるといいだろう。

機動戦士Vガンダム

アインラッド大活躍!

とにかくインパクトが強いタイヤ兵器。機動性はピカ一だぞ。

「……可愛くないのよ!」
ゲドラフ

ビーム・シールドもアリ!

アインラッドの両側にはビーム・シールドも装備しており、攻守にわたってゲドラフを補佐するぞ。

「とことんタイヤにこだわります」というザンスカール帝国のブレが無い開発コンセプトに基づいて作られた地球侵攻用のMS。ゲドラフが使用するタイヤ型サポートメカ"アインラッド"は、守ってよし撃ってよし轢(ひ)いてよしの万能兵器だ。

機動戦士ガンダムSEED

特定の攻撃を使用するとアーマーがパージされ、軽量タイプのデュエルガンダムになる。

特定の攻撃後アーマーパージ!

豊富な武装を使いこなせ!

低コスト機体とは思えないほどに豊富な武装を内蔵している。距離を選ばず戦えるぞ。

「傷が疼くだろうがーッ!」
デュエルガンダム アサルトシュラウド

『連合VS.Z.A.F.T.』シリーズでも安定した戦果を残した名機が復活! 出撃時には追加装甲を装備の"アサルトシュラウド"として登場するが、戦闘中にアーマーを外すことでデュエルガンダムになる。アーマーは一度外すと再出撃まで再装着できないぞ。

機動武闘伝Gガンダム

バーサーカーシステム! 操作不能になるということはないので安心して使ってくれていいのよ!

バーサーカーシステム発動!

ビームリボン、ノーベルフラフープがメイン武装。アシストはマンダラガンダムだ!

ビームリボンで敵を討て!

「さあ……ファイトしようよ!」
ノーベルガンダム

ネオスウェーデンが生んだ世紀の傑作機。新体操を思わせる動きで敵を幻惑し、軽やかに敵を打つスピードタイプの機体だ。一定時間、機体の性能を跳ね上げる"バーサーカーシステム"の瞬発力には目を見張るものがあるぞ。

そろいにそろった個性派機体

今回紹介した機体は、ガンダムファンの「まさか」が現実となって登場した、まさに夢の顔ぶれと呼べるチョイスである。ついに出ちゃったタイヤ兵器や、テレビの前の視聴者を卒倒させたノーベルガンダムなど、反則級のインパクトを持った機体は一度は使ってほしいところ。ガンダムヴァーチェや試作1号機、デュエルガンダムの活躍にも期待せよ!

機体ごとのコストを論じる上で見逃せないのが、左ページでも紹介しているガンダム試作1号機&フルバーニアン。最初に出撃するときにはコスト1000の陸戦機体として登場するのだが、一度撃墜されるとコスト2000のフルバーニアンに強制換装して再出撃する。ゲームの進め方次第で機体のコストレシオが変化するというユニークな機体、今回の台風の目になりそうな予感!?

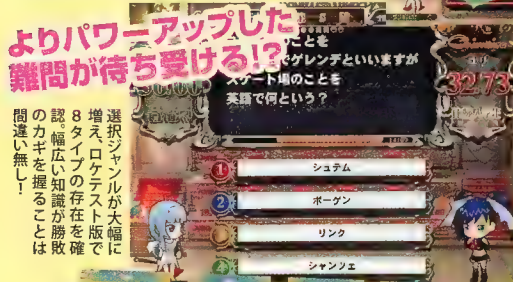
コスト1000

人気シリーズの続編から最新作まで要チェック!

いよいよ2月21日(土)に、幕張メッセでの開催が決まったアミューズメントエキスポ(以下、AOU)。そこで出展タイトルの中から注目の最新情報をお届けするぞ!

ロケテスト版では予選前半～予選後半といった二部構成になっていたが……どんなシステム変更が?

ファンなら思わずニヤリとする新米教師のサツキ先生が登場!?

選択ジャンルが大幅に増え、ロケテスト版で8タイプの存在を確認。幅広い知識が勝敗のカギを握ることは間違い無し!

クイズマジックアカデミー6
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼 働 日：未定
■使用基板：-

©2009 Konami Digital Entertainment

オンラインクイズの真打ち登場!

元祖オンライン形式として全国で好評稼働中の大人気シリーズ。新要素が目白押しで開校目前。

大人気シリーズの最新作『6』は、新ジャンル追加で大幅に進化!? 前作『5』から出題ジャンルも8タイプと二つ増え、全国オンライントーナメントの形式変更など、新規プレイヤーもより楽しめる環境に。ほかにもミニキャラの髪型を変更可能な「ウィッグアイテム」の追加など、ファンには要チェックな新要素も満載だ。

もちろん本稼働に先がけて、『6』も一足早くプレイ可能なプレイアブル出展を予定。ファンならずとも、このチャンスを逃すと損するぞ!

桜舞う季節と共に入学開始!

まだまだ遊べる!? KONAMI出展ブース 2009年 注目のラインナップ!!

©2009 Konami Digital Entertainment

©2009 Konami Digital Entertainment

KONAMIブースはみ出し情報「麻雀格闘倶楽部7」のAOU特別杯を開催。そのほか、jubeatを含めたBEMANI全機種が勢ぞろい!? BEMANIユーザーへ向けたスペシャルイベントも予定しているぞ!

熱いヤツらが帰ってきた…

AOU直前ということで、残念ながら新キャラはシルエットのみ。歴代キャラの評価も高いだけにビジュアルにも超期待？

Unknown Character 01

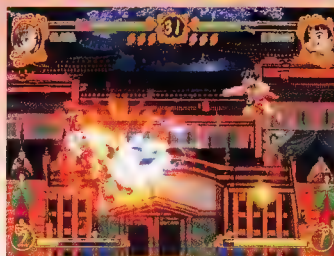
Unknown Character 02

■豪血寺一族 祭 先祖供養
■メーカー：アトラス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼 働 日：未定
■使用基板：未定

※ロゴは仮のものです。画面写真／デザイン等は現在開発中のものです。

祭の舞台でオールスター対戦!?

2D対戦格闘の黎明期より始まった、あの『豪血寺』シリーズが完全復活!? アーケード版タイトルとしては、前作『闘婚』から実に6年振りのシリーズ最新作。気になる参戦予定キャラやシステム周りなど、まだまだ現時点で不明な点も多いが、サブタイトルから察するにオールスターそろい踏みの戦いが待っているハズだ。

なお、現時点でシルエットのみだが、新規キャラクター2名の存在を確認！ 気になる内容の方は、実際に会場へ足を運んで確認してほしい。

前作では欠場していた金田朗など一部キャラも完全復活！ 新旧入り乱れてのバトルが待っている。

皆勤賞の野郎連中に止まらず年寄りキャラが大暴れ!? 新キャラの存在も気になる感じ。

新規キャラクターも参戦決定?

盛大な先祖供養を戦い抜け!!

緊急速報 プレイアブル出展予定

同人からの商業化に止まらず、アニメーション＆実写映画化までされた名作『ひぐらしのなく頃に』。その話題作が麻雀となって、アーケードに降臨!? 数々の美少女麻雀を手掛けた開発チームが制作!! その内容にも要注目だ!!

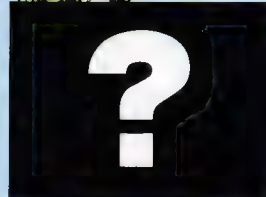
ひぐらしの哭く頃に 雀
■メーカー：AQインタラクティブ
■ジャンル：対戦麻雀
■操作方法：未定
■稼 働 日：2009年初夏
■使用基板：SYSTEM BOARD Y2

AQインタラクティブ アーケード参入！

ボーダーブレイク BORDER BREAK SEGA NETWORK ROBOT WARS AOU2009で初公開！

近未来メカ×全国対戦!?

AOU出展予定のタイトル紹介を締めくくるのは、セガが満を持して贈る『ボーダーブレイク』。数多くのヒット作品を生み出してきたAM 2研が制作する本作は、ネットワーク対戦型の3Dロボットアクション!? 期待を裏切らない内容は、ぜひ会場で確かめてほしい。

?

今月はタイトル公開のみだが、次号以降で予定している続報をお楽しみに！

対応!!

冒頭で触れたが、本作はアーケードでも標準となったネットワーク対応型。ただし、その規模が半端では無く、10人対10人の最大20人での複数プレイヤーによる対戦プレイが可能になるとのことだ。

■先行インプレッション■

初プレイの印象は、とにかく「爽快満点！」の一言に尽きる。むろんIC使用なので、やり込み要素も期待大!?

ボーダーブレイク
■メーカー：セガ
■ジャンル：全国オンライン対戦アクション
■操作方法：未定
■稼 働 日：未定
■使用基板：未定

AOU2009 出展MAPは124ページへGO!!

ポップンミュージック17 ザ・ムービー

■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーションゲーム
■操作方法　：9ボタン
■発売日　：2009年2月下旬予定
■使用基板　：ー

パーティーの次は映画の世界へジャンプ？　次回作へのカウントダウンが始まったポップンの最新情報を、どこよりも早く紹介するよ！

全ポップンファン待望!! 最新作間もなく公開♪

九つのボタンで楽しく演奏！

最新作が始まる前に、ここで改めて「ポップン」のおさらいをするよ。遊び方はいたってシンプル。画面の上から丸い「ポップ君」が降ってくるので、それが下のほうにある赤いラインまで来たら色に対応したボタンを押すだけ。ボタンを押すと音がなるようになっているので、流れている音楽に合わせながら上手にボタンを押していくと、楽しく演奏ができるよ。タイミングよく押すと下のグルーブゲージがどんどん上がっていって、曲が終わった時に赤い部分まで来ていればクリア。上達への近道は、何より楽しむことが最も大切なんだよ。

「音楽ゲームはちょっと難しそう……」と思っているキミも『ポップン』なら初めてでも簡単に楽しめる「エンジョイモード」が用意されているから、この機会にぜひトライしてみよう！

[illegible]00曲以上のいろいろなジャンルの音楽が収録。お気に入りの曲を見つけよう。

CHINATSU

ジャンル名	アドレッセンス
曲名	ピンク
アーティスト	パーキッツ

大人気パーキッツからの新曲。おなじみの明るい曲調ながら、今回はちょっと切ない歌詞にキュンときちゃうかも。CHINATSUは浴衣姿にもなるよ。

Kevin

ジャンル名	キネマ2
曲名	映画「ジェノヴァの空の下」のテーマ
アーティスト	Q-Mex

『ポップン5』の「キネマ」からかれこれ8年。今回のテーマに合わせて続編の登場だ。壮大なテーマで映画を見ているかのような雰囲気に浸れるよ。

MODE 1 エンジョイモードでもごほうび！

本作『ザ・ムービー』ではエンジョイモードがパワーアップ！　大きな変更点は二つ。選曲の画面がチャレンジモードと同じように縦に並ぶようになったことと、良い成績でクリアすると、なんとボーナスステージが出現！　ボーナスステージでは、チャレンジモードで遊べる曲を1曲選んでプレイすることができるよ。ちょっと難しい曲にもここでチャレンジ！　この曲が上手に演奏できるようになったらエンジョイモード卒業も近いかも……？

たくさんの曲を見渡せるから、選曲がしやすくなっているね。

NEW ボーナスステージが登場！

公開前に知っ得！
曲選択画面で左の黄色ボタンを2回素早く押すと、ジャンル名から曲のタイトルに変わるよ。名前のカテゴリでも曲タイトルで五十音順に変わってくれるから「タイトルは分かるのにジャンル名が思い出せない」というときでもすぐに曲を見つけられるようになった。このほかにも「ザ・ムービー」には、さまざまな仕掛けが盛りだくさん！　公開（稼働）までもう少し待っててね。

STAR★NYAN

ジャンル名	スターヒーロー
曲名	ボクモ、ワタシモ、ムービースター☆
アーティスト	ウッチーズZ

ひょろっとした体に、キリリとした猫目のSTAR★NYAN。曲は兄弟デュオでおなじみのウッチーズZ。甘く力のこもった歌声です。アナタに勇気をお届け!

ポプともが大進化したよ!

『パーティー♪』で大好評だったポプとも機能がさらに進化したよ。『ザ・ムービー』ではスコアに加えてクリアメダルとコメントも表示されるんだ。さらに、自分の順位ごとにまとめてくれるポプともカテゴリーも登場するぞ!

選曲画面で見れる情報がいっぱい! これでポプともとのクリアメダルやスコアでの競争もさらに熱くなっちゃうよね。

モニモニ

ジャンル名	カプセルプリンセス
曲名	ふしぎなくすり
アーティスト	上野圭市 feat. SATOE

かわいい芋虫がふしぎなくすりを飲むと大変身! キャラクターと同じように不思議な世界観なメロディー。たたく音もピコピコして楽しい曲になってるよ。

NEW ポプともがエキスパートモードにも対応

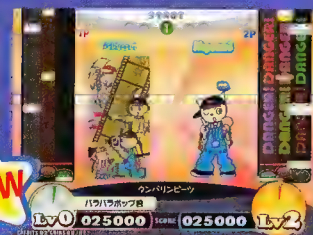
さらに、エキスパートモードでもポプともとのスコア一覧が登場。どの曲で勝っていて、どの曲で負けているのかが一目瞭然。インターネットランキングなどで活用しよう。

ERIKA

ジャンル名	ガールズオルタナティブコア
曲名	Make my way
アーティスト	阿部靖広 feat. 森亜紀子

前作の人気曲「ガールズオルタナティブ」でおなじみのコンビが、『ザ・ムービー』にもやってきた。イントロだけゆっくりスタートするので速度変化にも要注意。

MODE 2 熱くなったバトルモード!

三つのボタンで演奏する「バトルモード」もリニューアル! キャラクター選択画面では、どんなオジャマを出すのかが、分かるようになったよ。キャラクターによって、さまざまなバリエーションがあるのでいろいろ試してみよう。そして演奏中は青ボタンでオジャマ攻撃! 押した瞬間に攻撃がスタートするので、忙しくなったところでLv.3の攻撃を仕掛けてみたりなど、いろいろな作戦を練りながらプレイして、勝利を手にしよう。

曲の途中で[illegible]ヤマが表示されるようになったよ。ここだ[illegible]ブ[illegible]しよう

WILD

ジャンル名	ハードアクション
曲名	COMMANDO
アーティスト	96

名前の通りワイルドな風貌のキャラクターと、96のロック魂が見事にマッチしたナンバー。パワフルで疾走感溢れる曲調に、Youは心躍らずにはいられない!?

PIROZHKI

ジャンル名	ロシア2
曲名	レトロ男爵の嘆き
アーティスト	劇団レコード

極寒の大地を彷彿させる雪だるまのキャラクターが特徴的な「ロシア2」。今回もコサックダンスのようなリズミカルな速度変化で、みんなを楽しませてくれるよ。

SORAKOSHIRO

ジャンル名	キューティーテクノポップ
曲名	We Can Change
アーティスト	Sota Fujimori feat. Kemy

ジャンル名の通りかわいく、そして格好いい未来を感じさせるようなテクノポップだよ。にじっ娘も待望の三人目が登場。これで好きなメンバーが使えるね。

次号予告

さて、次号はいよいよ全国ロードショー(稼働月)。気になる新曲情報や、出演者たち(キャラクター)の紹介はもちろん、次号はどどーんと記事の方を掲載する予定なので、楽しみに待っててね♪ っとその前に、公開までまだちょっと時間があるから『パーティー♪』の続きをしよう。

Coming soon……

ファン必携

そういえばポップンミュージックマガジンはもう手に入れたかな!? アーティストのインタビューやオリジナルのマンガなど、ポップンミュージックマガジンでしか読めない[illegible] コナミスタイル(http://www.konamistyle.jp/)で対象になっているポップン関連商品を購入すると、先着特典としてもらえるので、まだ持ってないキミは今すぐゲットだ!

THE KING OF FIGHTERS XII™

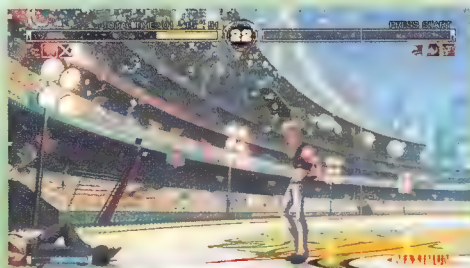
ステージ演出、必殺技などを大公開!

美しいステージと戦いを盛り上げる演出。そして徐々に明らかになってきた新システムの数々。新システムで具体的にどういうことが可能かを紹介しよう。

THE KING OF FIGHTERS XII
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2009年4月予定
■使用基板：TAITO Type X2

Text：極限堂

ステージ演出にも注目!

ライトアップされたステージが美しい。勝利すると花火を打ち上げて祝福してくれる!?

左写真のステージと同じだがこちらは昼間。紙吹雪で勝利を盛り上げてくれるぞ!

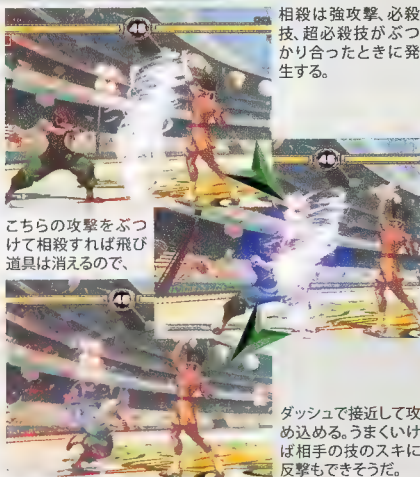
豚の群れが背景を通過しにぎやかだ。お祭り騒ぎの大会ということが背景からも伝わってくる!

システムを使った攻防

相殺

お互いの攻撃がぶつかることで瞬時に次の行動に移行できる「相殺」は、飛び道具に対しても有効だ。飛び道具をガードしては後手に回ってしまうようなシーンでは、こちらの攻撃で飛び道具を相殺することで、すぐさまダッシュで接近して攻め込めるぞ。

状況によってはアグレッシブな行動を取っていく必要があるようだ。

相殺は強攻撃、必殺技、超必殺技がぶつかり合ったときに発生する。

こちらの攻撃をぶつけて相殺すれば飛び道具は消えるので、

ダッシュで接近して攻め込める。うまくいけば相手の技のスキに反撃もできそうだ。

吹っ飛ばし攻撃

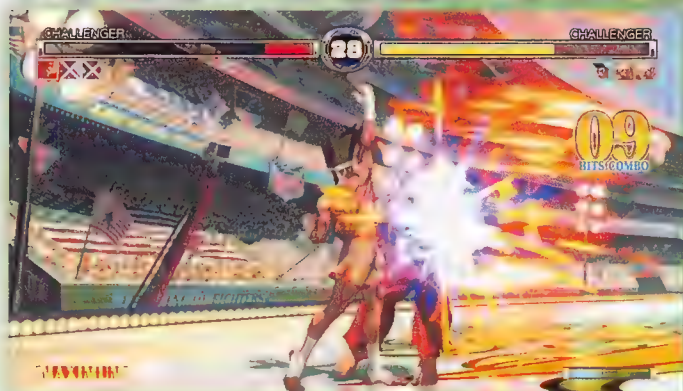
吹っ飛ばし攻撃はボタンを押しっぱなしでためられるようになり、ボタンを離すことで攻撃を繰り出す仕組みとなった。最大までためると自動でガードクラッシュの効果が付いた攻撃を繰り出すので、ガードを崩す手段として有効的に使っていける。これにより、吹っ飛ばし攻撃をいつ発動するかで駆け引きが生まれることになっている。

最大までためて、ガード不能攻撃を放つことで、相手のガードを崩せるようになった。

また、ヒット時は吹っ飛び中の相手に追撃できるので……、

追撃をしてさらにダメージを与えられるぞ。今作の重要なダメージソースとなるかも!?

大迫力の必殺技&超必殺技!

サイコソードのエフェクトか美しくなり、背景と合わさってとても幻想的だ。

おなじみの超必殺技であるジョーのスクリューアッパー。しかし今までと違いエフェクトに半透明処理が施されているので、背景が透けて見えるようになっているぞ!

ヒットマークか大きく派手に表示されるので、攻撃を当てたときのそう快感がアップ!

全身から稲妻を放つ紅丸の新必殺技!? 全方位を攻撃しているようだが真相はいかに!?

まばゆいばかりの炎に包まれて超裂破弾を繰り出すアンディ。従来のものに比べてダイナミックな動きで跳んでいくので迫力満点だ!

中国拳法の色を強めて打撃キャラとしての印象か強くなったケンスウたか、飛び道具の超球弾は超必殺技として健在! 圧倒的な大きさで跳んで行く様に度肝を抜かれるぞ。

ロケテスト時点でのクリティカルカウンターの概要

パワーゲージがMAXIMUMのときに、相手の攻撃の出始めをこちらの近距離強攻撃でつぶすとクリティカルカウンターが発生する。このクリティカルカウンターが発生すると一定時間好きな攻撃をたたき込めるようになるので、例えば強攻撃×n回から必殺技につないだり、必殺技をキャンセルして必殺技を決めていくことができるのだ。クリティカルカウンターが発生後はレバーを前に倒すだけで素早く接近できるようになるので、焦らずに落ち着いて相手に近づいて追撃を決めよう。

また、クリティカルカウンターが発生した直後に超必殺技を発動すると、通常とは異なる特殊な演出が発生する。とっさのコマンド入力が求められるが、迫力ある演出を見ることができるぞ。

クリティカルカウンターを狙った攻撃時には、キャラクターの全身がオレンジ色に包まれる。

クリティカルカウンターが成立すると円状のエフェクトが発生!

キャラクターがズームアップされて好きな追撃が決められる。

一定時間で効果が切れるので、終了直前に必殺技を決めて連続技をフィニッシュだ!

KOF XII 開発スタッフコメント

2回目となるロケテストの開催が決定しました! クラブセガ新宿西口店にて1月31日及び2月1日に実施します。

もちろんこのロケテストでは、前回からさらに調整を施したバージョンを体験いただけます。具体例として、システム面はより戦略性をアップさせるために、クリティカルカウンター専用のゲージを新たに設けています。また、これまで未実装だった体力ゲージやステージ演出などもどんどん実装しています。

今回記事で紹介されている内容からも変更が反映されていると思いますが、最新Ver.の『KOF XII』ではゲーム性がより分かりやすくなり、さらに熱いバトルを楽しめる仕上がりになっておりますので、ぜひご期待下さい! それでは、本年も『KOF XII』をどうぞ宜しくお願いします!!

旋光の輪舞DUO

少しずつではあるが詳細が判明し出した『旋光の輪舞DUO』。今月は新たに3人のキャラクターを紹介。また、本作の世界観についておさらいしておこう。

旋光の輪舞 Dis-United Order
■メーカー　：グレフ
■ジャンル　：弾幕対戦アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：TAITO Type X2

※記事内容はロケテストバージョンの情報で制作しています

Text：黒鉄タカスエ

「ランダー」を操るパイロットの物語

本シリーズの舞台は宇宙歴1400年代のはるか未来。地球は数千年前に起こった大事件により、数百年にわたり生物が住めなくなる事態に陥り、その結果人類は宇宙へと移民。コロニーなどで生活を送っている。重力制御などの宇宙滞在に関する技術は大きく進歩しているが、衣食住のレベルは現在に近い。そんな世界で、宇宙服からパワードスーツを経て進化し、現代における車のような存在になった乗り物「ランダー」を操るパイロットたちの物語、それが『旋光の輪舞』だ。

ユルシュル・ユクスキュル
CV：前田愛

PLAYER

レーフたちと同じ「ハルモニア義勇軍」の一員。傭兵として参加している。ノリが軽く、つかみどころのない性格で、メンバーのお姉さん的存在。怒ると口調が大きく変わる。

ミーツェ・メルクス
CV：吉川未来

PARTNER

ハルモニア出身。従軍看護師として義勇軍に参加していたが、アンリとの縁で小隊に編成された。オペレータの仕事にまだ自信が持てなく、アンリに対し、心苦しく思っている。

アレッサンドロ・ジラルディーノ
CV：???

PARTNER

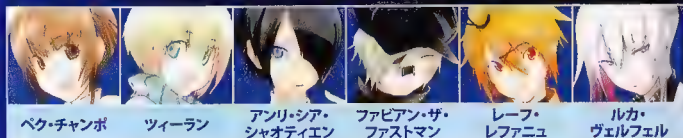
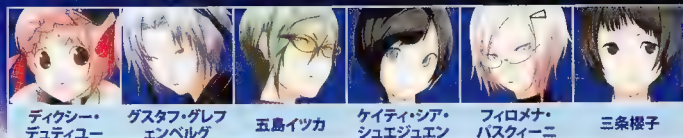
G.S.O.捜査部のベテラン刑事。チャンポたちと同じく新部署に出向し、教官としてチャンポたちに捜査のイロハを教えている。普段は飄々（ひょうひょう）とした感じだが……。

今作の鍵となる「ハルモニア義勇軍」とは？

二つの居住用コロニーと火星にある領土で構成されているアーリア連邦自治領「ハルモニア」。近年、独立の動きが進み、ハルモニア内部で意見が衝突。結果的に周囲のアーリア直轄コロニーを巻き込んだ内紛へと発展してしまう。そのような情勢の中、自衛手段として独立派の民兵を中心に構成された組織が「ハルモニア義勇軍(HVF)」である。

現在判明しているキャラクター

覚・醒・召・還せよ！

PROJECT CERBERUS

PCゲームで話題となった傑作美少女ゲーム『ロスト チャイルド』の世界設定をもとにした格闘ゲームが登場！

プロジェクトケルベルス
■メーカー　：マイルストーン／ホビボックス
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　　：2009年春予定
■使用基板　：NAOMI

Text：黒鉄タカスエ

マイルストーン×ホビボックスがタッグを組んで格闘ゲームをリリース！

本作は、たまソフトのPC向け美少女ゲーム『ロスト チャイルド』がベースとなる対戦格闘ゲーム。「レイリア」と呼ばれるパートナーと融合変身して闘う、変身ヒーローの魅力が満載のタイトル。開発は『ラジルギ』、『イルベロ』などの特徴的なシューティングゲームをリリースしているマイルストーンが担当。マイルストーンが一体どのような格ゲーを見せてくれるのか、今から楽しみだ！

原作のキャラのイメージを最大限に活かしている。魅力的なキャラたちが激しいバトルを繰り広げるのだ。

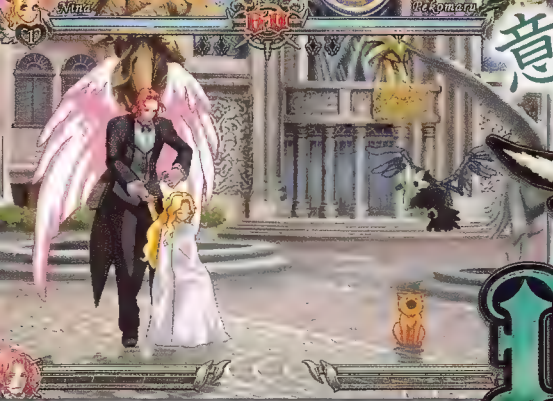
比較的オーソドックスな2D格ゲーとなる模様。どのようなシステムがあるのだろうか？

PC美少女ゲーム『ロストチャイルド』からのスピンオフタイトル!!

本作の元になっているのは、『ロストチャイルド』に登場したマウスクリックによるタイミングアクションゲーム。それを、本格的な対戦格闘ゲームとして生まれ変わらせたものだ。原作のイメージを十二分に再現しているぞ。

サウンドを担当するのは……埼玉最終兵器 S.S.H

サウンドは、原作『ロスト チャイルド』に引き続いて、「埼玉最終兵器」が担当。ギターによるメロディを前面に押し出した、アップテンポな曲調が特徴のユニットだ。さまざまなゲームミュージックのアレンジもしており、多くのファンが居る。『プロジェクトケルベルス』でも熱いサウンドを聴かせてくれるだろう。

意外なる小さき契約者たち

イベントへの出展経て、完成形への期待がさらに高まる『デモンブライド』。今月も新たに二人の契約者を紹介!

Text:カイゼルちくわ

デモンブライド
■メーカー　：エクサム
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：今春予定
■使用基板：eX-BOARD(エクスボード)

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

戦いへと誘う愛情と無情

今回紹介する契約者は、かたや少女、かたや子犬と、戦いなど似合わない容姿の持ち主。しかし両者とも、かなり高い能力を持っているようだ。

にぃなは以前に紹介した生徒会長、皇 久遠の妹。兄想いの妹のようだが、セリフを見るに兄の異変と、犯した禁忌をすでに知っているのだろうか。

一方、ぺこ丸は愛くるしい子犬ながら、悪魔と契約している存在。人間外のスピードやパワーに期待がかかるが……、それとも子犬ゆえに非力なのか?

「お兄様は、わたしが裁きます!」

「お嬢様、その手を汚すことはありません」

執事(ブライド)のザドキエルが、驚異的なリーチの蹴り技で頼もしくサポート。ハサミのような武器による回転攻撃は、攻撃範囲、ヒット数共に優秀そうだ。トリッキーな戦闘スタイルに見えるが……?

気高き忠義の執事騎士(バトラーナイト)
ザドキエル

にぃなを主と定め献身的に尽くす天使。
彼女に害を成す相手には
身内であっても容赦が無い。

平穏を祈る無垢の姫(ピュアプリンセス)
Nina Sumeragi
皇にぃな

皇久遠の妹。
兄の様子がおかしい事に不安を抱き
ザドキエルの制止に構わず一人で行動を始める。(CV:花澤 香菜)

収録終了後の現場で取材! PART 5
出演声優コメント集

ボイス収録現場で、収録直後にうかがった内容を順次掲載! 今回新たにご紹介するお二人と、谷山紀章さんの主題歌収録時のコメントを含め、インタビュー完全版は右QRコードからアクセスできる「アルカディアモバイル」で読めるぞ。

皇にぃな役 花澤 香菜さん

格闘ゲームのお仕事はあまり経験が無かったのと、ずっと声を張っていたので大変でした。必殺技名を叫ぶのも初めてで、今までに無い経験になりましたね。でも、思いっきり声を出せたのでとっても楽しかったです。にぃなはお兄様が大好きで、「お兄様!」というセリフが多いんですが、それらが気に入っています。ゲームは『ぷよぷよ』しかできないんですけど(笑)、このゲームが完成したらゲームセンターに行ってプレイしてみます。

最新Ver.インプレッション!

イベント「LINEAR vs. EXAMU」にて、ついに実機が一般公開された本作。そのイベント出展バージョンをプレイできたので、感想をお伝えしよう。

今までに見たことが無いキャラクター性に加え、簡単な操作で自由度の高い動きができるのが印象的。二つのボタンを使った打撃技と、ボタンを押すだけで発射でき種類が豊富な飛び道具。そこに飛び道具を無効化しつつ進むブライドダッシュが加わり三つの要素が絡むことで、シンプルな操作ながら奥深い駆け引きが楽しめそうだ(ケンちゃん)。

今回使えたのは久遠、零彗、紅花、ドーン、明日真、リヒトのみだが、ほかにも魅力的なキャラが多数登場。今後の仕上がりが楽しみだ。

イベント限定グッズをプレゼント!

今回エクサム様より特別に、『LINEAR vs. EXAMU』の会場で限定販売されていた「デモンブライドグッズセット」を いただいたので、こちらを1名様にプレゼント! 応募要項の詳細は88ページをご参照のこと。

特製携帯クリーナーとハンドタオルに加え、プレビューブック、イベントストラップと実に豪華!

「ククク……我輩は暗黒冥王(ダークマスター)。貴様に力を与えよう!」

「ハラペコ……ゴキゲン……ナナメダワン!……」

憤怒に鳴く暗黒冥王(ダークマスター) サタン

人間を憎悪する悪魔。
ぺこ丸の怒りの感情を気に入り契約を持ちかけた。
体は小さいが態度は尊大。

巨大化した前腕でのなぎ払いのほか、体の一部を飛ばす予想外の攻撃も。本体はごく普通の子犬のようだが、暗黒冥王の力は計り知れない!?

奈落に堕ちた小さき獣(インフェルノビースト) ぺこ丸

スラム街に捨てられてしまった仔犬。
自分をひどい目に遭わせたニンゲンを嫌っている。
(CV:遠藤 大輔)

ぺこ丸 メタトロン ベルゼブブ役 遠藤 大輔さん

格闘ゲームのボイスは結構やっているんですけど、これだけ豊富なキャラを演じたのは初めてで、差を付けるのが大変でした。お気に入りはベルゼブブですかね。唯一ちゃんとした言葉をしゃべるので、キャラが作りやすかったです。僕はドMではないので、彼の気持ちは分からないですけど(笑)。低音ばかりやっている僕には珍しく高音のキャラも居ますので、ぜひゲーセンで聞いてみてください。

※メタトロン:三月原 結 エメリアと契約している天使/ベルゼブブ:イヴと契約している悪魔

主題歌『Edge of the destiny』は零彗とルシフェルのデュエット!?

本作の主題歌は、零彗&ルシフェルの各声優さんによるデュエットと判明。今回は零彗役である谷山紀章さんの、収録直後のコメントを掲載!

男性にしては結構高めのキーだとは思うんですけど、ちょうど歌いやすいキーだったので気持ちよく歌えました。シャウトの要望など、制作側が僕の歌をイメージしてくれていたのを感じました。曲はゲームを象徴するオープニングテーマで、単純にカッコよく、世界観が出ていると思います。

ついに全キャラ解禁！　攻略&対策を追究せよ!!

©ARC SYSTEM WORKS

最終ボスのニューが、ついにプレイヤーキャラとして使用可能に!!　今月は彼女を含めた全キャラの攻略に加え、熱過ぎるQ&Aの一問一答風林火山と、充実の内容をお届けっ!!

ブレイブルー
■メーカー　アークシステムワークス
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー＋4ボタン
■発売日　2008年11月下旬（稼働中）
■使用基板　TAITO Type X2

ソードサマナーを駆使し遠距離から封殺せよ!!

ν-No.13-

ニュー

全キャラ中屈指のけん制能力を持つニュー。各種ソードサマナーを軸に、遠距離から相手を封殺するのが理想だ。自分のペースを崩さないよう、集中力を研ぎ澄ますべし!!

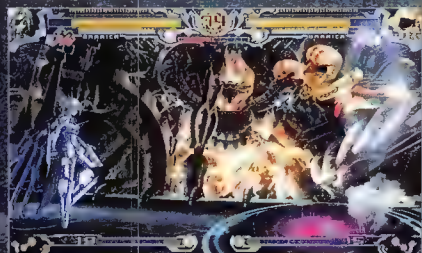
Text/ハチ

技解説　ソードサマナーをはじめ高性能の飛び道具がそろう

ドライブ能力のソードサマナーは、空間に剣を召喚して飛ばす弾属性の攻撃。相手に当てた場合は（ガード含む）D追加入力でもう1発出すことができ、1発目、2発目共にジャンプキャンセルが可能。また、2発目を当てた後はほかのD攻撃に派生できる（詳しくは右下のルート表を参照のこと）。

立ちD・Dは、正面に剣を飛ばす主力けん制技。→＋D・Dは、ジャンプ防止や中距離での対空に使う。←＋D・Dは1発目が中段で、連続技やガード崩しに役立つ。しゃがみD・Dは、近い間合いでの対空に。ジャンプD・Dは空対空、ジャンプ中↓＋D・Dは空中連続技のつなぎや対地のけん制に使えるぞ。

→＋Aはリーチこそ短いものの、動作途中から対頭属性無敵になるので真上への対空に使える。斜め上への対空には、発生、判定に優れたしゃがみCを使おう。立ちCはC追加入力（連打）で最大8発まで出せ、中距離でのけん制に使いやすい。→＋Cは、ダウンを奪える多段の下段技。↘＋Cも多段技で、ガードクラッシュ値が高く空中ヒット時は壁バウンドを誘発するため、固めと連続技の両方に使っていける。ジャンプCは横方向に強く、前→後ろの順に攻撃が出るのでめくりを狙える。ジャンプ中↓＋Cは下方向に強い多段技で、2段目までは中段だ。

スパイクチェイサーは画面半分強ほどの射程を持つ飛び道具で、発生は遅いが攻撃判定が大きい。C追加入力で発生がより遅くなるが、射程が1画面分に延びる。シックルストームはダウンを奪える下段の飛び道具。C追加入力時は、前方一定距離先から手前に向かって飛ぶ。クレセントセイバーは相手を地面にたたき付ける中段技で、C追加入力で動作をキャンセル可能。グラビティシードは重力場を発生させ、その上に乗った相手の左右への移動を遅くできる。A→B→Cの順に、重力場の位置が遠くなるぞ。アクトパルサーは一定距離をダッシュする技。しゃがみC、→＋C、各種D攻撃から出すことができ、動作の後半は攻撃でキャンセル可能だ。

グラビティシードの上に乗った相手は、地上、空中問わず左右への移動が遅くなる。うまく使えば相手の接近を防止できるぞ。

ニュー解禁方法

ハクメンが使用可能な状態で「TEST MODE」の「BOOK KEEPING」に入り、すべて1P側で以下のコマンドを入力。
①ボタン1、ボタン2、ボタン4を同時に10秒以上押し続ける（コイン音が鳴る）
②→・スタート・↓・↑（コイン音が鳴る）
③ボタン1・←・↑・→（コイン音が鳴る）
④スタート、ボタン3を同時に5秒以上押し続ける（乱入音が鳴る）
失敗した場合は①からやり直し。成功したら「BOOK KEEPING」から抜け、「SPECIAL CONTENTS SAVE OK ?」に対して「YES」を選択すれば、ニューが使用可能となる。
※ボタン番号は「INPUT DEVICE TEST」で確認可能

特	→＋A、→＋B、←＋B、→＋C、↘＋C、→＋D、←＋D、空中で↓＋C、空中で↓＋D	
D	ソードサマナー	空間に剣を召喚して攻撃する
必	スパイクチェイサー	↓↙←＋D（C追加入力で変化）
必	シックルストーム	↓↘→＋D（C追加入力で変化）
必	クレセントセイバー	空中で↓↙←＋D（C追加入力で変化）
必	グラビティシード	↓↙←＋AorBorC
必	アクトパルサー	特定の技後に→→or←←
超	レガシーエッジ	↓↘→↓↘→＋D
超	カラミティソード	→↘↓↙←→＋D
A	滅びの剣　※	↓↓↓＋D

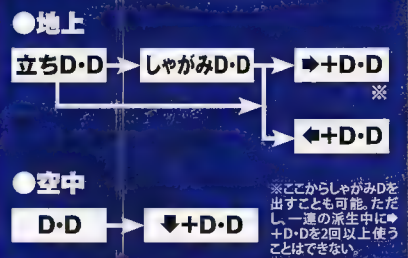
※両者共に勝負を決められる最終ラウンド、かつ相手の残り体力が20%以下の状況のみ、ヒートゲージを100%消費して出すことが可能

ソードサマナーの派生ルート

●地上
立ちD・D → しゃがみD・D → →＋D・D ※
立ちD・D → →＋D・D / ←＋D・D
しゃがみD・D → ←＋D・D

●空中
D・D → ↓＋D・D

※ここからしゃがみDを出すことも可能。ただし、一連の派生中に→＋D・Dを2回以上使うことはできない。

獅子神己法 超欄外

●技コマンド表の見方:技名左の項目は、「特」は特殊技、「D」はドライブ能力、「必」は必殺技、「超」はディストーションドライブ、「A」はアストラルヒートを表します。　●特殊表記の見方:［ ］内はリボルバーアクションでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、R▶はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛ ｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

最速王者の座はだれの手に!?

第零次魔導大戦リポート

昨年の12月21日～27日に実施された"第零次魔導大戦"。決勝を中心にその模様をお届け！

東京&横浜の最強を決める闘い

昨年末に実施された公式大会"第零次魔導大戦"は、東京と横浜の3店舗で予選大会を実施し、その上位入賞者8名による決勝トーナメントで優勝を争うというもの。本作初の大型大会ということもあり、予選大会後に決勝トーナメントを実施する池袋 ギーゴには、大勢のプレイヤーが詰めかけた。

大会に合わせて特設スペースが用意されていたものの、それでも収まり切らないほどのプレイヤーが。野試合台を含め、大いに盛り上がっていた。

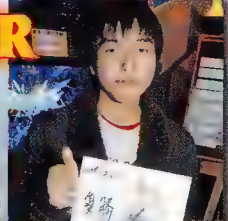
決勝トーナメントの行方は?

決勝トーナメントに進出したのは、クラブ セガ 港北店から「南」(ノエル)、「デルバード」(ジン)、クラブ セガ 新宿西口店から「マズルカ」(カルル)、FAB(テイガー)、池袋 ギーゴから「サトシ」(タオカカ)、「dark13」(アラクネ)、「ふも」(アラクネ)、「GOM」(アラクネ) の8名。1回戦はトーナメント上で散る形となった三人のアラクネ使いに注目が集まったが、最初に登場した「ときど」の名で知られる「dark13」は、「南」の鋭い攻めの前に終始押され、そのまま敗退。一方、「ふも」は「マズルカ」を、「GOM」は「デルバード」を撃破して準決勝へ進出する。

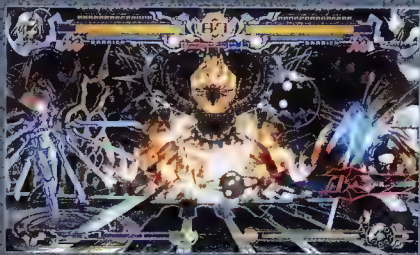
準決勝では、早めのバリアバーストに対する大逆転劇で「南」が「サトシ」を撃破。「GOM」対「ふも」の同キャラ戦もリードがひんぱんに入れ替わる大激戦となり、時間切れ寸前にジャンプ中⬇+Aのめくりから連続技を決めた「ふも」が逆転で勝利する。

「南」vs.「ふも」の決勝戦では、「dark13」を破った「南」に期待が集まる。だが、「ふも」は「南」の攻めを冷静にさばき、確実な立ち回りと連続技で体力を奪う。そのまま2ラウンド先取し、優勝を勝ち取った。

WINNER

ふも(アラクネ)

基本戦術 立ちD、➡+Dを起点に、遠距離からガードを崩せ!

ニューの主力となるのは、中～遠距離からの立ちD・Dによるけん制。立ちD・Dを相手にガードさせた後は、中段の➡+D・Dや下段のシックルストームでガードを揺さぶるほか、アクトパルサー(➡➡)で接近して打撃や投げを狙うのも有効だ。間合いを離したいときは、アクトパルサー(⬅⬅)やⒿジャンプ中⬇+D・DⒸクレセントセイバー～で追加入力→空中バックダッシュなどが役立つぞ。

これに加え、立ちD・Dからキャンセルでグラビティシードを相手の目の前に設置したり、スパイクチェイサーを交ぜるのも手。バリエーションを増やし、相手に的を絞らせないようにするのが重要だ。

立ちD・Dでのけん制が基本。この技を攻めの起点とし、中段の➡+D→Dや下段のシックルストームでガード方向を揺さぶる。

相手が立ちDを避けようと空中から接近してくるようなら、空中ダッシュには➡+D、2段ジャンプやハイジャンプにはしゃがみC(空中ガード不能)やしゃがみDで迎撃していこう。ヒット後は空中連続技を狙えるぞ。相手が空中ガード(バリアガード)しがちなら、キャンセルアクトパルサーで仕切り直すといい。

なお、ニューは無敵技が乏しく接近戦は苦手。カウンターアサルトやバックステップで仕切り直そう。

判定が強く空中ガード不能のしゃがみC。対空のほか、[illegible]

間合いが近いときは[illegible]アクトパルサー[illegible]

応用戦術 ガード崩しを覚える

クレセントセイバーは、ジャンプ直後に出すことで見切られにくい中段攻撃として機能する。しゃがみCや➡+D・Dをガードさせた後、Ⓙ昇りクレセントセイバーとⒸシックルストームを使い分けて二択を迫るのが単純かつ強力。積極的に狙っていこう。

連続技の締めに⬇+CⒸスパイクチェイサーと出すと、相手が緊急受身をしなければスパイクチェイサーがヒットし、➡+Dで追撃が可能。相手が緊急受身を取るようなら、Ⓒスパイクチェイサー→立ちDで固めたり、スパイクチェイサーを出さずに中下段や投げ、低空空中ダッシュめくりCなどで攻めよう。

昇りクレセントセイバーはガードされてもまず反撃を受けない強力な中段技。ガンガン使っていこう

基本連続技

各連続技のⒿD・DⒿ⬇+D・Dはつなぎに多少余裕があるので、空振りしないよう高さを合わせて出そう。Ⅲは、相手の高さによって各種C攻撃の段数を調整。威力は落ちるが、ハイジャンプ【B→C】Ⓙ【B→C】の方が若干決まりやすい。Ⅳはレバー➡投げからも狙えるが、難度は高くなる。カルル以外には投げ後を【➡+A→➡+C】にしてもOK。難度を下げたければ、投げ後に直接➡+D・Dで拾おう。Ⅴは、ニューが接地した瞬間にラピッドキャンセルするのがコツ。Ⅵは中段始動の連続技だ。

Ⅰ 立ちD・D～⬅+D・DⒸシックルストームⓇ立ちD・D～➡+D・D～しゃがみ+D・DⒿD・DⒿ⬇+D・DⒸクレセントセイバー　ダメージ:3626

Ⅱ 立ちD・DⒸアクトパルサー(➡➡)→【立ちB→➡+B→立ちC(連打)→➡+C】Ⓒシックルストーム　ダメージ:3262程度

Ⅲ (相手空中)しゃがみCⒿハイジャンプ【C→⬇+C→B】Ⓙ【C→⬇+C】Ⓒクレセントセイバー　ダメージ:3762程度

Ⅳ レバー⬅投げ→ダッシュ【しゃがみC→➡+C】→しゃがみD・DⒿD・DⒿ⬇+D→DⒸクレセントセイバー　ダメージ:4032程度

Ⅴ 空中投げⓇ【しゃがみC→➡+C】→しゃがみD・DⒿD・DⒿ⬇+D→DⒸクレセントセイバー　ダメージ4432

Ⅵ 昇りクレセントセイバーⓇ(着地)ダッシュ➡+C→➡+D・D～しゃがみ+D・DⒿD・DⒿ⬇+D・DⒸクレセントセイバー　ダメージ:3983

アストラルヒート 滅びの剣

コマンド投げで、投げ間合いこそ狭いものの暗転後にジャンプで回避されず、空振り時のスキが小さい。立ちD・D～アクトパルサー後や、空中ダッシュ⬇+Cなどで接近した後に狙っていくのが有効だ。

何よりも注目してほしいのは、決まったときの演出。気合いの入ったアニメーションは一見の価値アリだ。

●技解説補足：ディストーションドライブのレガシーエッジは、22発もの弾を前方に放つ飛び道具。少し離れた場所から発生するので、至近距離の相手には当たらない。中～遠距離から出し、ガードさせて攻めの起点としよう。カラミティソードは、目の前に巨大な剣を落とす中段攻撃。地上版は発動すれば必ず攻撃が出るので割り込みに使えるが、攻撃発生が遅いのでガードされやすい。

対戦攻略

ジン＝キサラギ

➡+Bを使い、投げ抜けを誘ってつぶす攻めを解説。また、立ち状態や画面端など状況限定の連続技も紹介！

Text：OYZ

➡+Bで投げ抜けをつぶす

➡＋Bは動作途中から空中判定となるため、相手の投げに対して強い。ただし、出始めから空中判定となるわけではないので、防御的に使っても効果は薄い。ジンが投げと打撃の二択を仕掛ける場面で、打撃の選択肢として用いるのが効果的だ。

実戦では、ジャンプ攻撃を低めにガードさせた後や起き攻めで相手が後転起き上がりをした後など、ダッシュで間合いを詰める状況で有効。十分にダッシュし、密着状態から➡＋Bを出そう。投げ抜けを入力した相手は投げ空振りが暴発し、そこに➡＋Bがカウンターヒットする。その後は、➡＋Cから空中連続技を決めるといい。

なお、立ちB（2段目）をガードさせた後も、上述と同じような状況が作れる。その後は、下に紹介する三つの選択肢で崩すといいぞ。

①立ちB（2段目）→投げ（連続ガード）
②立ちB（2段目）→遅め投げ
③【立ちB（2段目）→➡＋B】

①は、無敵技などで割り込みを狙う相手に使うほか、奇襲としても有効。②と③は上級者にも通じやすい攻めで、②はガード重視の相手に、③は投げ抜けが多めの相手に有効だ。

また、バリアガードとの複合入力で投げ抜けをする相手には、中段の➡＋Aと下段のしゃがみBの単純な二択で崩すのもアリ。または、わざと遅めに投げを仕掛けることで、スローリジェクトミスを誘発させてもいいぞ。

密着状態までダッシュしてから➡＋Bを出すのがポイント。これで投げ空振りの暴発をつぶす。

➡＋Bがカウンターヒットすれば、➡＋Cが連続ヒットする。ここから空中連続技を決めよう。

立ち状態限定の連続技

しゃがみ状態限定の連続技は多くのキャラで存在するが、ジンは相手の立ち状態にも連続技を伸ばせる。密着状態からの【立ちB（2段目）→立ちC】後が主な狙いどころで、相手が立ち状態だったら連続技Ⅲが決まる。

ただし、この連続技Ⅲはキャラ限定。ラグナ、ジン、テイガー、タオカカに決まりやすく、ノエル、ライチ、ハクメンにも非常に高難度だが可能。ダッシュから連続技を始動すれば、若干つなぎが楽になるぞ。

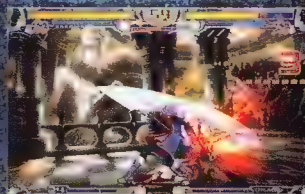
立ち状態限定の連続技は、キャラによって難度が異なる。ジャンプBはジャンプ直後に出そう。

低くジャンプCとジャンプDは、遅めに入力する。できるだけのぼりの終わり際に当てたい。

しゃがみ状態のライチにはどうする？

ライチのしゃがみやられは非常に姿勢が低く、立ちBの1段目が当たらない。そのため、ライチには連係に【しゃがみA×2～4→立ちC】を交ぜていきたい。しゃがまれても空振りすることがなく、しゃがみ状態限定で連続ヒットするので、ヒット確認して➡＋Cにつないで空中連続技を決めよう。

対ライチ戦ではしゃがみやられに備えて【しゃがみA×2～4→立ちC】を交ぜていこう。

新着連続技

Ⅰ（相手画面端、対カルル以外）➡+AⒸ霧槍 突晶撃→【➡+C→➡+D】→【立ちC→しゃがみC】Ⓙ【B→C】Ⓙ【B→C】 ダメージ:4025

Ⅱ（相手画面端、対カルル用）➡+AⒸ霧槍 突晶撃→➡+CⒸ霧槍 突晶撃→【➡+C→➡+D】→A吹雪 ダメージ:4207

Ⅲ（相手立ち状態限定）【立ちB（2段目）→立ちC】Ⓙ【B→（遅め）C→（遅め）D】→➡+C·➡➡→【立ちC→しゃがみC】Ⓙハイジャンプ【B→C】Ⓙ【B→C】 ダメージ:3237

Ⅰは、画面端限定の高威力連続技。途中の➡＋Dは相手が凍らないものの、次の立ちCが間に合う。対アラクネのみ、ジャンプキャンセル後のBを少し遅めに当てよう。ⅡはⅠが決まらないカルル用で、ヒートゲージを50%消費する。Ⅲは、上記で解説した立ち状態限定の連続技だ。

立ちAを使って固めよう

立ちAは発生が5フレームと早く、ガードされても3フレーム有利。この有利なフレームを生かし、さらにダッシュ立ちAで固める戦術が強力だ。立ちA→ダッシュ立ちAは、素早く出せば通常技では割り込まれにくいぞ。

基本となるのはダッシュからの立ちA×2で、ヒット時は➡＋Aにつないで連続技へ。ガード時は再度ダッシュAで固めを継続したり、【立ちA→➡＋B】やダッシュ投げで相手のガードを崩そう。ダッシュ投げに対してバリアガードとの複合入力で投げ抜けを狙う相手には、ダッシュからバリアガードで停止して一瞬遅らせて投げることで、スローリジェクトミスを誘うといい。

立ちA後はガードされても3フレーム有利。ここからダッシュして攻めを継続しよう。

バリアガード投げ抜けに対しては、スローリジェクトミスを誘いやすい遅めの投げが有効だ

Bフラッシュハイダーを活用しよう

フラッシュハイダーは乗算補正（P54参照）が高いため、連続技に組み込むとその後の追撃のダメージが上昇する。また、Bフラッシュハイダーはボタン連打で連射できるほか、Cを追加入力することでCフラッシュハイダーに派生させられるぞ。Bフラッシュハイダーを出した後はボタンを連打せずに、目押しでCフラッシュハイダーに派生させ、さらに追撃を決めよう。

ただし、Bフラッシュハイダーは連続技時間の補正が高いため、連続技に組み込んだ場合、その後の追撃がつながりにくくなるので注意しよう。

新着連続技

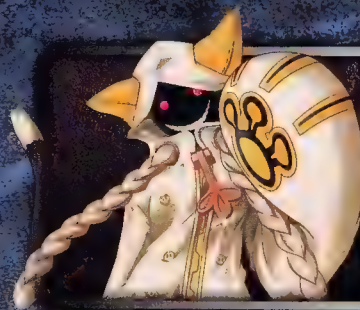
Ⅰ【立ちA×2→➡+A→➡+C（1段目）→投げ（空振り）】→※【➡+C（1段目）→投げ（空振り）】→ダッシュ➡+C（1段目）～立ちD～➡+B～C～➡+B～C～弐式・ブルームトリガー ダメージ:2525

Ⅱ【➡+B→⬉+C】→Bフラッシュハイダー（1段目）～Cフラッシュハイダー→ダッシュ➡+C（1段目）～しゃがみD～参式・スプリングレイド→ダッシュ➡+C（1段目）Ⓙハイジャンプ BⒿ【B→C（2段目）】Ⓒ拾参式・リボルバーブラスト ダメージ:3248

Ⅲ しゃがみCⓇダッシュ【立ちA→➡+A→➡+C（1段目）→投げ（空振り）】～Ⅰの※以降と同様 ダメージ:4008

Ⅰは立ちAからの連続技で、ダッシュ➡＋Cを低めに当てるのがポイント。アラクネとカルルには、➡＋Cを1回省こう。Ⅱは、対ライチ、カルル用の連続技。この2キャラには➡＋Bから➡＋Cがつながらないので、こちらを使おう。ⅢはⅠと同じく、ダッシュ➡＋Cのタイミングに注意。

御子神己法 超欄外

●ジン補足：氷連双は、1段目さえ相手に当てれば、2段目が空振りしてもラピッドキャンセルが可能。ヒートゲージを合計75%消費するが、2段目を避けられたときに反撃を防止できる。
●ノエル補足：➡+Cは発生が5フレームと早く、攻撃判定が高い位置に発生する。相手のジャンプに対してダッシュでもぐりこんだ際などに使ってみよう。

対戦攻略

タオカカ

画面端でタオぴったんを出すと、相手の裏側に回り込める。めくりを狙えるのでガード崩しに使えるぞ。

Text：KYO

タオぴったんを活用するニャス

相手を画面端に追い詰めた状態で、相手背後側の画面端でタオぴったんを出すと、相手の裏側に回り込める。これを利用すれば、画面端でも表裏の二択が可能だ。タオぴったん後すぐにDを離して降り、ジャンプCや空中ダッシュ攻撃などでめくりを狙おう。なお、このときのタオぴったんは逆向き（画面右端なら⬇⬆➡＋D）に入力する必要があるので注意。

タオぴったんでのめくりは、連続技のネコ魂ツー！後に狙うのがオススメ。着地後、①前方ハイジャンプから頂点付近でタオぴったん（すぐに降りる）→ジャンプCや、②空中ダッシュ→タオぴったん（すぐに降りる）→ジャンプAで、緊急受身をした相手をめくれる。

①は、ジャンプCを高めに当てると着地後に相手との位置が入れ替わる（画面中央側に着地する）。相手は裏→表とガードを切り替える必要があるので、ガード崩しとして強力だ。ただし、ジン、ノエル、レイチェルには狙えないほか、タオカカ、バング、カルルがめくりをガードをしようと前方にレバーを入れていると、ジャンプCが空振りする点に注意。

②は空中ダッシュを高めに出すのがポイントで、全キャラに狙える。タオぴったん後に空中ダッシュ【B→C】や着地後しゃがみAも交ぜて、ガードを揺さぶろう。なお、②は画面端の固めで立ちBや立ちCに連係させた後、ジャンプキャンセルから空中ダッシュB©タオぴったん（すぐに降りる）→ジャンプAといった流れでも狙えるぞ。

固めから狙う場合、空中ダッシュは少し高めで、ジャンプBがギリギリ当たる高さが理想だ。

その後、タオぴったんからジャンプAを出せばめくりに。見切られにくくヒットしやすい連係だ。

しゃがみDで位置を入れ替えるニャス

画面中央で相手が緊急受身や各種起き上がりから無敵技を出してくるようなら、しゃがみDで裏に回り込もう。相手が受身や起き上がる直前にしゃがみDを出せば、位置が入れ替わるのでコマンドミスを誘発できるぞ。しゃがみD～B派生→降り際にジャンプCで攻撃しつつ、連続技を狙おう。

相手がコマンドをミスした場合、通常技が暴発しやすい。降り際にくらわないよう反撃しよう。

連続技を解説するニャス

Ⅰはラグナ、ジン、テイガー、アラクネ、ハクメン専用、Ⅱはライチ、バング、ニュー専用、Ⅲは投げ始動の連続技で、長い距離を運べるのが特徴。ほとんどの状況から画面端まで運べるぞ。なお、ノエル、タオカカ、レイチェル、カルルにはⅠ～Ⅲが決まらないので、前号掲載した連続技を狙おう。

Ⅰ～Ⅲの空中連続技部分で多用するジャンプC©ジャンプD（前方跳ね返り）は、レバーを➡に入れたままC～Dと入力すればOK。ただし、前方跳ね返り後のジャンプCが遅いと、ジャンプDが空振りしやすい。タイミングを覚えて素早くつなごう。

なお、Ⅰをアラクネとハクメンに決める場合は、ジャンプ【A→C】Ⓙ Cの部分をジャンプA×2Ⓙ【A→C】に。Ⅲをテイガーに決める場合は、空中ダッシュ【B→C】にすること。

Ⅰ～Ⅲを決めれば画面端に追い詰められるので、タオぴったんを使っためくりを狙えるぞ。

長距離を運べる連続技

Ⅰ【立ちB→➡+A（1段目）】©ネコ魂ワン!（1or2段目）©立ちD（前方跳ね返り）→{ジャンプC©ジャンプD（前方跳ね返り）}×3→ジャンプ【A→C】ⒿCⒿC©ネコ魂ツー!　ダメージ:3407or3424

Ⅱ【立ちB→➡+A（1段目）】©ネコ魂ワン!（1段目）©立ちD（前方跳ね返り）→ジャンプCⒿ【A→C】©ジャンプD（前方跳ね返り）→{ジャンプC©ジャンプD（前方跳ね返り）}×2→ジャンプ【A→C】ⒿC©ネコ魂ツー!　ダメージ:3131

Ⅲ レバー➡投げ→空中ダッシュC©ジャンプD（前方跳ね返り）→{ジャンプC©ジャンプD（前方跳ね返り）}×2→ジャンプ【A→C】©⬆+D（前方跳ね返り）→ネコ魂ツー!　ダメージ:2779

ガード崩しを強化!

ジャンプ直後に⬆or⬇＋AD同時押しで風を起こしつつジャンプAを出すと、中段として機能する。ジャンプ中⬇＋Cより素早いので見切られにくいぞ。⬆＋Dで入力する場合は、前方ジャンプだと相手を跳び越しやすいので垂直ジャンプにしよう。また、レイチェルとライチはしゃがみガードの姿勢が低く、最速の昇りジャンプAは空振りする。⬆or⬇＋D後にジャンプし、遅めにAを入力してジャンプAを出すこと。

なお、ラグナ、テイガー、タオカカ、バング、カルル、ハクメンに対しては、風を使わなくても昇りジャンプAが中段になる。ゲオルグ13世をガードさせている間に狙うと強力だ。

昇りジャンプAでの中段は非常に早い。立ちBからだとガード硬直中の相手に中段を迫れるぞ。

たまにジャンプ～⬆or⬇+D→（着地）しゃがみBを狙うのもアリ。着地後に投げるのも強力だ。

連続技中に各種設置をしよう

下記の連続技を決めると、ゲオルグ13世とカボチャを設置した状態でダウンを奪える。Ⅰを決めた後は、ゲオルグ13世の動作終了間際に⬆＋Dで風を起こそう。相手が緊急受身をしていればカボチャをガードさせられるので、続けてダッシュから固めればゲオルグ13世を発動させられるぞ。

Ⅱを決めた後は⬇＋Dでカボチャを真下に飛ばせば、緊急受身後にガードさせられる。また、間合いが近ければ空中カボチャ設置後に降りジャンプBが届く。着地したらダッシュから固めて、ゲオルグ13世を発動させよう。

固め連係を狙える連続技

Ⅰ【しゃがみB→立ちB→立ちC（ニュートラル+CD同時押し）･C】©ゲオルグ13世（設置）→ダッシュ⬆+C（2段目）©（ゲオルグ13世ヒット中に）カボチャ（設置）→ダッシュ⬆+C（1～3段）©ゲオルグ13世（設置）　※ノエル、テイガー、カルル、ニュー以外　ダメージ:2245

Ⅱ【しゃがみB→立ちB→立ちC（ニュートラル+CD同時押し）･C】©ゲオルグ13世（設置）→ダッシュ立ちBⒿ【A→B→C】Ⓙ（遅め）⬇+C©カボチャ（設置）※ラグナ、ジン、ノエル、テイガー、カルル、ニュー用　ダメージ:2100

Ⅰは、ラグナとジンには立ちC･Cの両方で風を使う必要がある。Ⅱは全キャラに狙えるが、Ⅰを狙えるキャラにはゲオルグ13世が発動しやすい。Ⅰを狙えない（狙いにくい）相手に使おう。なお、ノエルには空中連続技部分をジャンプBⒿ【B→⬇+C】にすること。

●タオカカ補足：タオぴったん（すぐに降りる）からは、ジャンプ攻撃を狙う以外に着地してからしゃがみAを出すのも有効。また、タオぴったん（すぐに降りる）→空中ダッシュCなども強力だ。

●レイチェル補足：Ⅰの2回目の⬆+Cは、タオカカ、レイチェル、ライチには1段目、ラグナ、ジン、アラクネ、バング、ハクメンには3段目をキャンセルしてゲオルグ13世を出そう。

対戦攻略

シシガミ＝バング

前号での予告通り、萬駆風林火山を大特集。マスターすれば相手はもん絶すること間違い無しだ!!

Text：パチ

風林火山のマークを稼ぐ連続技

Ⅰは、マークを一気に四つ集められる連続技。しゃがみD後は遅めにジャンプキャンセルし、昇りでジャンプD。さらに少し待ってから[illegible]＋Cと入力し、遅めのジャンプキャンセルからCバング流手裏剣術（以下、手裏剣）を出して、相手がダウンし切ったところにヒットさせよう。ジャンプD→C手裏剣を2セット決めた後は、最速で立ちDにつなぐこと。しゃがみBノーマルヒット時にも狙えるが、ジン、ノエル、ニューに決めるのはかなり難しい。

Ⅱは、Ⅰが決まらないテイガー、タオカカ、アラクネ、バングに使う連続技で、途中までのコツはⅠと同じだ。

Ⅲもコツは I と同じで、C手裏剣は遅めに出し、相手がバウンドし終わったところに当たるよう調整しよう。

Ⅳは➡＋D後に最速でジャンプキャンセルし、高めでC手裏剣を出してダウン中に当てる。Ⅳが決まらないレイチェルへの追撃は、欄外を参照のこと。

ジャンプD後に遅らせてC手裏剣を出し、ダウンし切ったところに当てれば調整しやすくなる

風林火山マークを稼ぐ連続技

Ⅰ（風林火山4個）しゃがみD（カウンターヒット）Ⓙ▶DⒿ▶Cバング流手裏剣術→（着地）ジャンプDⒿ▶バング流手裏剣術→立ちDⒿ▶BⒿ▶［B→C］　ダメージ:3203　※ラグナ、ジン、ノエル、ライチ、カルル、ハクメン、ニュー用

Ⅱ（風林火山3個）しゃがみD（カウンターヒット）Ⓙ▶DⒿ▶Cバング流手裏剣術→立ちDⒿ▶BⒿ▶［B→C］　ダメージ:2935　※テイガー、タオカカ、アラクネ、バング用

Ⅲ（風林火山3個）ジャンプD（カウンターヒット）Ⓙ▶Cバング流手裏剣術→｛（着地）ジャンプDⒿ▶Cバング流手裏剣術｝×2→金剛戟　ダメージ:2975　※レイチェル、テイガー以外

Ⅳ（風林火山3個）➡＋DⒿ▶Cバング流手裏剣術→ダッシュ～ジャンプDⒿ▶Cバング流手裏剣術→立ちDⒿ▶BⒿ▶［B→C］　ダメージ:2577　※レイチェル以外

Ⅴ（風林火山2個）ジャンプD（カウンターヒット）Ⓙ▶Cバング流手裏剣術→立ちDⒿ▶BⒿ▶［B→C］　ダメージ:2810　※レイチェル以外

Ⅵ（風林火山1個）［しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→➡＋D］Ⓙ▶金剛戟　ダメージ:1586　※全キャラに対応

風林火山皆伝への道

風林火山発動中は、相手の強制停止が解けるよりも2フレーム早く動き出せる。攻撃力は1.2倍、ガードクラッシュ値は0.5倍になり、ガードは不可能だがバリアガードは可能だ。

移動手段は、すべてレバー方向へのダッシュに変化。ダッシュは必殺技でキャンセル可能な技からキャンセルで出すことができ、地上ダッシュはレバー入れ技、必殺技、投げでキャンセルが可能。空中ダッシュは1回のジャンプ中に2回まで可能で、地上から空中へのダッシュと空中ダッシュは通常技、必殺技、投げでキャンセルできるが、通常技のみ出せるタイミングが若干遅い。また、地上、空中どちらも動作途中に若干無敵時間がある。

風林火山発動中は、AorD手裏剣を出してそれを追いかけるか、ダッシュで間合いを調整して接近する。

使いやすいのは、リーチの長い⬈ダッシュ～ジャンプB。相手に当てた後は⬈ダッシュ～ジャンプBで背後から攻撃したり、⬋ダッシュ～着地しゃがみAで下段を攻めるのが有効。そのほか、しゃがみA後に⬈ダッシュ～ジャンプCやしゃがみC→⬈ダッシュ～ジャンプCなどを使い分け、中下段と左右の揺さぶりでガードを崩そう。

連続技は金剛戟やジャンプCで締め、ダウン中の相手の上をダッシュで往復してガード方向を惑わせよう。

立ちBからキャンセルで風林火山を発動するのもいい。近距離かつ有利な状況なので……。

しゃがみAと⬈ダッシュ～ジャンプCの二択が強力。通常技キャンセルダッシュ投げも強力だ。

風林火山中の連続技

Ⅰ ジャンプC→［立ちB→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ▶➡ダッシュ→しゃがみBⒸ▶金剛戟→⬋ダッシュ～ジャンプC or 萬駆活殺大噴火　ダメージ:3289or4498

Ⅱ（相手画面端）ジャンプCⒸ▶⬉ダッシュ→［立ちB→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ▶➡ダッシュ→立ちDⒸ▶⬋ダッシュ～ジャンプDⒸ▶⬇ダッシュ→しゃがみC　ダメージ:3450

Ⅲ 投げⒸ▶⬉ダッシュ→［立ちB→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ▶萬駆活殺大噴火　ダメージ:3767

Ⅳ しゃがみCⒸ▶➡ダッシュ→立ちDⒸ▶⬋ダッシュ～ジャンプDⒸ▶⬇ダッシュ→しゃがみBⒸ▶金剛戟→⬋ダッシュ～ジャンプC or 萬駆活殺大噴火　ダメージ:3319or4920

Ⅰは、ニューには画面端だと入らないので、しゃがみC→➡＋DⒿ▶金剛戟に。Ⅱは、バングとカルル以外に決まる。しゃがみC後は、ヒットストップ中に➡→立ちDと先行入力しよう。Ⅳもバングとカルルには決まらないので、しゃがみC→➡＋DⒸ▶萬駆活殺大噴火と決めよう（ダメージ3821）。

問　ダウン後の起き攻めが厳しいのだが……

答　少し様子を見てから受身を取るでござる

ライチ殿のD攻撃やレイチェル殿のゲオルグ13世など、飛び道具を重ねる起き攻めには、ちょっと待ってから動くのが得策でござる。これらの起き攻めは、最速で緊急受身を取ると技が重なるように出してくることが多いので、タイミングをずらして起き上がれば相手は起き攻めを仕掛けにくくなるでござる。ボタン連打でやみくもに起き上がると、相手の思うツボ。分からないときはちょっと様子を見てから緊急受身。これが上策でござる。慣れてきてから対応を変えていけばいいでござるよ。

ライチ殿のD攻撃重ねには遅めに緊急受身を取り、ダウン中への追撃を防ぐでござる!!

レイチェル殿がこちらのダウンにAタイニー・ロベリアを重ねてきたら、見てから緊急受身!!

問　燕返しをつぶしたのに攻撃判定が消えません

答　反撃のタイミングが重要でござる!!

前回触れたライチ殿の燕返しの性質でござるが、正確には「ライチ殿に攻撃をヒットさせると、そのときに出ている攻撃判定が消える」でござった。燕返し空振り時に素早く反撃すると、棒が落ちてくる前にヒットしてしまい、下りの棒の攻撃判定が消えないのでござる。これを防ぐには、反撃につなぎが細かい連続技を使ったり、少し遅めに反撃を決めて、棒が落下し始めてからこちらに当たるまでの間に、ライチ殿に攻撃がヒットするよう調整するでござる。ライチ殿……、かたじけないっ!!

燕返しを空振りさせたときに素早く反撃を決めると、棒の昇り際の攻撃判定は消えるが……、

下り際の攻撃判定は消えずにくらうことも……。こうならないよう気を付けるでござるよ!!

●バング補足：レイチェルはダウン中のやられ判定が大きく、C手裏剣が早く当たってしまうため、風林火山マークを稼ぐのはまず無理。多く稼げたとしてもしゃがみD（カウンターヒット）→ジャンプD、➡＋D→ジャンプキャンセルC手裏剣→ダッシュジャンプ昇りDでの2個ぐらいなので、ジャンプDヒット後は通常の追撃でダメージを稼ぎつつ、起き攻めを狙った方が得策だ。

対戦攻略

カルル＝クローバー

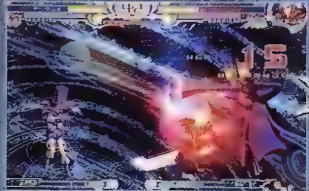
今回は➡+Bによる反撃と、追憶のラプソディでのめくりを紹介。どちらもコアなネタだが即戦力になるぞ。

Text：OYZ

追憶のラプソディをめくりで決めろ!

「長時間の連続技を決めた後、相手が地上のけぞりから復帰した直後に背後から人形で攻撃すると、ガード方向が逆になる」という現象が判明。

これを意図的に狙えるのが、追憶のラプソディを組み込んだ連続技＆連係だ。実戦では、本体と人形で相手を挟み込んだ状態から狙うことが可能。追憶のラプソディの連続ヒットが途切れた直後の攻撃が逆ガードになるので、相手が知らなければヒット率が非常に高い連係となるぞ。

追憶のラプソディが逆ガードとなる具体的なつなぎは、下記の連続技ⅢとⅣを参照のこと。中段始動と下段始動、どちらからでも狙っていける。

中段始動の連続技Ⅲは、対しゃがみ状態限定。14or15ヒット目までが連続ヒットし……

連続ヒットが途切れた瞬間の攻撃がめくりに。この場合、相手のガード入力は⬅方向となる。

新着連続技

- Ⅰ ➡+B（カウンターヒット）（→ラ・カンパネラ）→（遅めにジャンプキャンセルして）垂直ジャンプ空中ダッシュ⬇+CⒸアレグレット（空振り）→{しゃがみC→人形⬆+D離し}×3　（ダメージ3984）
- Ⅱ ➡+B（カウンターヒット）（→ラ・カンパネラ）→しゃがみCⒸAヴィヴァーチェ→{しゃがみC→人形⬆+D離し}×3　（ダメージ3462）
- Ⅲ（本体と人形で相手を挟んだ状態、相手しゃがみ状態）ジャンプ中⬇+CⒸアレグレット（空振り）→［しゃがみB→立ちC］→{人形➡+D離し→ダッシュ［しゃがみA→立ちA→立ちB→立ちC］}×2Ⓒ追憶のラプソディ　※14or15ヒット、15or16段目がめくり　（ダメージ15ヒット時3551）
- Ⅳ（本体と人形で相手を挟んだ状態、相手立ち状態）{［しゃがみA→立ちA→立ちB→立ちC］→人形➡+D離し}×2→［しゃがみA→立ちB→立ちC］Ⓒ追憶のラプソディ　※12ヒット、13段目がめくり　（ダメージ1561）

反撃で➡+Bをたたき込め!

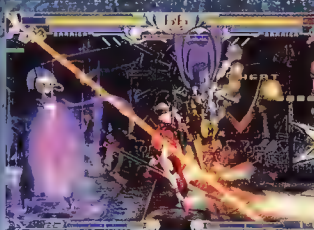
➡+Bはリーチが長く、攻撃発生もそこそこ早め。さらにカウンターヒット時は相手が浮くため、そこから連続技に発展させることが可能。

この特性を生かせるのが反撃。本作では攻撃後のスキも被カウンターヒット判定となっている技が多いので、それらへの反撃に使おう。実戦での狙いどころは、下表を参照してほしい。

カウンターヒット後の連続技は、状況によって左記のⅠとⅡを使い分けるのが理想的。Ⅰは操作がかなり難しいものの、ダメージが大きめ。ジャンプ中⬇+Cは、相手を跳び越して逆側に当てよう。これをアレグレットでキャンセルすれば、空振りしつつすぐに着地できるぞ。ただし、アラクネとカルルにはほぼ決まらず、レイチェルには非常に難度が高いので注意。

一方、Ⅱは若干ダメージが小さいものの、Ⅰより操作が簡単で全キャラに決まる。ただし、➡+Bの先端をヒットさせたときは、途中のつなぎが届かなくなる場合があるので注意。

Ⅱのコツは二つ。一つは、➡+B後のしゃがみCをダウン直前～直後に当てること（相手はダウン直後に緊急受身ができない）。もう一つは、ラ・カンパネラ後に起動を継続すること。Aヴィヴァーチェ中はD押しっぱなしで➡を入力して人形を前進させ、最速でしゃがみCを出せば連続ヒットする。

➡+B後のジャンプキャンセルは遅め。低空空中ダッシュ⬇+Cは、相手を跳び越して当てよう。

キャンセルでアレグレットを出せば、すぐに着地できる。しゃがみCからループ連続技につなごう。

反撃で➡+Bを決めたい技 ※レイチェル、カルル、ニューは特に無し

キャラ	技	キャラ	技
ラグナ	ヘルズファング～追加攻撃	タオカカ	猫の人直伝・ヘキサエッジ
ラグナ	インフェルノディバイダー	タオカカ	メッタメタのギッタギタ!　※5
ラグナ	カーネージシザー　※1	アラクネ	fインバース
ジン	吹雪	バング	「萬駆活殺大噴火」
ジン	裂氷	ライチ	燕返し　※1
ジン	氷連双　※2、※3、※4	ライチ	一気通貫　※6
ノエル	零銃・フェンリル　※3	ライチ	一気通貫～C追加攻撃　※3、※7
テイガー	マグナテックホイール	ハクメン	虚空陣 雪風　※6

※1：初段ガード後に割り込む　※2：2段目までガード後　※3：間合いが遠いと不可能　※4：ガード後に少し前進　※5：しゃがんで回避後　※6：下段技は当て身（ガード）不可能なので一方的につぶせる　※7：直前ガードした方が確実

答　烙印を付けられたらガマンが重要でござる!!

背後から飛んでくるA蟲、正面から斜め下に飛ぶB蟲は空中ガード不能なので、相手が烙印モード中にジャンプするときは、蟲の出現位置近くでバリアガードを張るのが重要。

さらにA～D蟲は、地上でガードする分にはガードを崩される心配が無いので、相手が蟲を多く飛ばしてくるようならガードやジャンプを使って逃げつつ、烙印ゲージを消費させるとより効果的でござるな。

アラクネが近付いてきたときは、中段の➡+Aに要注意。【➡+A→立ちD】と出すことが多いので、ガード時は無敵技などで割り込むのも手でござる。また、しゃがみA×2→A蟲の連係は、しゃがみA×2後にバックステップで避けられるでござるよ。

烙印モード中は無理に接近戦を仕掛けようとせず、烙印ゲージを消費させてから動くでござる。

投げを決めれば、投げ抜けされても烙印は消えるでござる。ガード中への投げでも有効でござる。

答　画面端の固めは前に前に逃げるでござる!!

ありがちな画面端でのしゃがみD×2→D蟲～という連係は、ガードしているといつの間にかK.O.されていることも多いでござるな。それもそのはず！　この連係はガードしようとすると不幸を招くでござる。

ここはしゃがみDの1段目をガード後にジャンプして2段目を空中でくらうか、しゃがみDの2段目をガード後にジャンプして続くD蟲を空中でくらい、前方空中受身で逃げるが得策でござる。前者は烙印を付け直されるものの被害は少なく、後者は相手の出す蟲に左右される部分はあるものの、烙印を付け直されずに逃げられる可能性があるでござる。後方ジャンプや後方受身は非常に危険なので、前のめりに逃げるでござるよ!!

しゃがみDの1段目ガード後すぐに前方ジャンプすると、2段目を空中でくらってしまうものの……、

すぐに前方空中受身をすれば少ない被害で脱出!!　多少の犠牲はやむを得ないでござる。

●カルル補足：ジンの氷連双をガードした後は、かなり間合いが遠くても➡+Bが届く。ジンの姿勢が前足を大きく前に出した状態となっているため、そこに届きやすいのだ。

対戦攻略

ハクメン

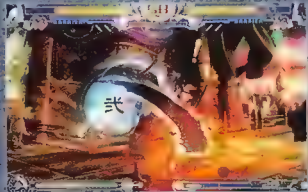
必殺技にヒートゲージを必要とするハクメン。常に最大ダメージを期待できる連続技を狙っていこう。

Text：KYO

ダッシュから空中技を狙う

ダッシュやバックステップ中は、火蛍と椿祈を出せる。火蛍は、出始めから無敵時間のある空中ガード不能技。対空に使えるほか、ダッシュから出せば相手の暴れをつぶせる。ハクメンのバックステップには無敵時間が無いので、対空に使う場合は早めに出すこと。椿祈は、ダッシュから出せば残鉄より早い中段技に。ヒット時は相手が緊急受身を取れないため、下記の連続技を狙えるぞ。ダッシュ椿祈を警戒して中距離で立ちガードする相手には、下段の⬇+Cが有効。また、ダッシュから蓮華や投げを狙うのもアリだ。

なお、ダッシュやバックステップからの火蛍はガード後1フレーム不利でジャンプキャンセルが可能。椿祈は3フレーム有利なので、積極的に狙おう。

ダッシュからの椿祈は、かなり遠い間合いからでも届く。ヒットしたら連続技を決めよう。

椿祈を警戒されていたらダッシュ蓮華。ダッシュは硬直をキャンセルできるので非常に素早い。

低空火蛍&椿祈始動の連続技

Ⅰ（玉三つor四つ使用）火蛍or椿祈→立ちCⓒ紅蓮→➡+C　ダメージ:3175or3874

Ⅱ（玉六つ使用）椿祈→蓮華（1段目）～紅蓮→（前進して）しゃがみCⒿBⒿC　ダメージ:4522

Ⅲ（玉五つ使用）椿祈→立ちCⓒ鬼蹴～閻魔Ⓙ降り際にジャンプC→しゃがみCⒿハイジャンプBⒿC　ダメージ:4642

Ⅰ～Ⅲの火蛍や椿祈は、ダッシュ中など低空で出す。Ⅰは、椿祈始動だとノエル、カルル、ニューに決まらない。ⅡのしゃがみCは、少し前に歩いてから当てる。なお、ジン、タオカカ、レイチェル、アラクネ、カルルには、紅蓮→ダッシュ立ちBにすること。Ⅲの立ちCは最速で出そう。

投げ抜けを仕込んで斬神を狙う

当て身技の斬神（Dボタン）は投げに対して無力だが、D～BC同時押しと素早く入力すれば、打撃技には斬神、投げには投げ抜けになる。打撃技と投げの二択に対して使えば、安全に切り抜けられるぞ。どちらも遅めに打撃技や投げを狙われると危険なので、ジャンプや暴れなども交ぜよう。

斬神を狙う際はD→BC同時押しと入力すれば投げられても安心。常にこの入力をしておこう。

ジャンプ中⬇+Cと蓮華でダメージアップ!

ジャンプ中⬇+Cは、空中の相手にヒットさせたときの空中受身不能時間が非常に長い。そのため、空中で繰り返しヒットさせたり、空中ダッシュを経由してジャンプ攻撃をつなぐことが可能だ。画面端での連続技に組み込んで、ダメージアップを図ろう。

蓮華の1段目は乗算補正（P54参照）が120%と高いため、連続技に組み込めばダメージの底上げが可能。なお、蓮華の2段目は乗算補正が75%で威力もさほど高くない。1段目をほかの必殺技でキャンセルした方が、連続技のダメージが大きくなるぞ。

連続技Ⅴは蓮華を使わなくても狙えるが、蓮華を使わなかった場合はこのくらいのダメージ。

蓮華を組み込めばダメージが上昇。ヒートゲージに余裕があったら積極的に組み込もう。

画面端限定の高威力連続技

Ⅳ（玉三つ使用、相手画面端）立ちCⓒ紅蓮～鬼蹴～閻魔Ⓙ⬇+C×2→空中ダッシュ⬇+C→⬇+C×2　ダメージ:3277

Ⅴ（玉四つor六つ使用、相手画面端）立ちCⓒ紅蓮～（蓮華（1段目）～）残鉄→しゃがみCⒿ⬇+C×2　ダメージ:4227（蓮華を挟むと5230）

Ⅵ（玉五つ使用、相手画面端）低空椿祈→蓮華→しゃがみCⒿハイジャンプ⬇+C→降り際にジャンプC→しゃがみCⒿハイジャンプ⬇+C×2→空中ダッシュ⬇+C→⬇+C×2　ダメージ:5673

ⅣとⅤは、最後のジャンプ中⬇+Cを遅めにつなぐとダウンを奪える。ⅥのジャンプCは、着地間際に出す。なお、タオカカ、アラクネ、カルルにⅣとⅥを狙う場合は、ジャンプ中⬇+Cを繰り返す部分を、通常ジャンプから⬇+C→空中ダッシュ⬇+C→⬇+Cにしよう。

問　連続技のダメージってどうやって決まるの?

答　さまざまな補正によって算出されるのだぁっ!!

各技には基本攻撃力に加え、初段補正、乗算補正があるでござる。初段補正は連続技の1段目に決めたとき、乗算補正は常に（1段目時も含む）適応され、以降の連続技にダメージ補正として掛かるでござる。これら補正が低く攻撃力の高い技を使うと、大ダメージを与えられるでござるな。

また、連続技は時間が長くなるほどつながりにくくなるでござる。連続技時間には決めた技ごとの連続技時間補正が加算され、その補正はA攻撃が高く、C攻撃が低め。B&C攻撃を中心にすると、連続技を伸ばせるでござる。

連続技中の各種補正

●ダメージ補正
- 基本攻撃力×1段目の技の初段補正×それまでに決めた技の乗算補正の累計×ヒット数補正（20ヒット以降から発生）
- デンジャー状態への攻撃は150%、ネガティブ状態への攻撃は200%、各種起き上がり中への攻撃は80%の補正が掛かる（重複あり）

●地上のけぞり時間&受身不能時間の補正
- 連続技を始動してからの時間に応じて減少補正が発生
- 連続技時間が一定値を超えるごとに補正が重くなっていく
- 技を決めるたびに、各技ごとの連続技時間補正が連続技時間に加算される

問　相手のガードが一向に崩せません!

答　システムを利用するでござるよ!!

バリアガード仕込み投げ抜け（⬅or⬉＋ABC同時押し）は、投げられたときは投げ抜けになり、それ以外はバリアガードとなる優れた防御法。だが、これにも穴があるでござる。

本作ではBC同時押し入力後、11フレーム間はそれを投げ抜けとして受け付けるが、その後の11フレーム間は投げ抜け不能に。つまりバリア投げ抜けを崩すには、遅めの投げが有効なのでござる。中下段の二択にこれを交ぜれば、相手のガードを崩しやすくなるでござる。小技を挟んで狙うと、より惑わしやすいでござるよ。

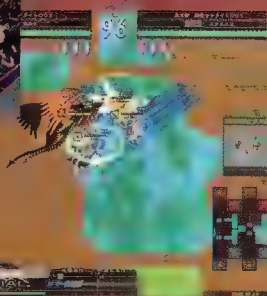
鉄壁に見えるバリア投げ抜けだが、遅らせ投げでスロウリジェクトミスを誘えるでござる。

投げ抜けを意識している相手には、打撃技での二択が決まりやすいこともお忘れ無きよう。

超欄外

●ハクメン補足：虚空陣奥義 夢幻中の蓮華の1段目は乗算補正が90%になるため、繰り返し決めても効果は薄い。また、残鉄も性能が変化し、2段目ヒット後に立ちCがつながらなくなる。
●ハクメン技名訂正：前号にて空中で⬇⬋⬅+Bと空中で⬇⬋⬅+Cの技名が入れ替わっていました。正しくは、空中で⬇⬋⬅+Bが火蛍、空中で⬇⬋⬅+Cが椿祈です。お詫びして訂正致します。

新バージョン『新たなる胎動』ついに稼働！
そして初の栄冠はだれの手に!?

ロードオブヴァーミリオン 新たなる胎動
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■発売日：2009年1月13日（稼働中）
■使用基板：Type X2

今回は『新たなる胎動』で追加されたカードの情報に加え、1月に開かれた公式全国大会のリポートも併せてお届け。栄冠を勝ち取ったプレイヤーは果たしてだれなのか!?

TEXT:MARUYO

第一回公式全国大会リポート

【ロードオブヴァーミリオン】公式全国大会 OVER the LORD 第1章 狂宴への招待状

初代チャンピオンは「新藤 景」

2009年1月11日、『LoV』初の公式全国大会「OVER the LORD 第1章 狂宴への招待状」が開かれた。ここには日本全国から予選を勝ち抜いた強者24名（シード8名）が参戦。初代王者の座を賭けた熱戦が繰り広げられた。

大会は一回戦から白熱した対戦が続出。中でも準決勝で実現した新藤 景選手vs.栄斗選手は、ランキング1位対2位の対戦ということもあり、決勝戦並の盛り上がりを見せる。そしてこれを制した新藤選手が準決勝でカタリナ選手を、決勝で神無月@超ノーマナー選手を下し、初代王者を勝ち取った。

超満員の観客を集めた今回の全国大会。第二回大会の開催を期待したい。

神族を中心としたデッキ同士の決勝戦を制し、見事初代チャンピオンに輝いた関西Bエリア ビデオンディリノ代表の新藤 景。彼にはアルカナストーンを模したトロフィーと、優勝賞品として「狂乱神」という特別称号が贈られた。

準優勝の神無月@超ノーマナー（左）は、「アルカナ」持ちを2枚入れたデッキで蹂躙しまくったが、惜しくも一歩及ばず。

新藤 景と戦い、準決勝で散った北海道エリア代表の栄斗（左）。デッキの中に闇の攻撃属性が無かったのが響いたか!?

豪華ゲストによるイベントも開催

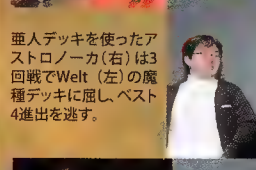
今回の大会は、豪華なゲストが観客を喜ばせた。まずはオープニングで見事な歌声を披露した原田真純さん。ゲームの挿入歌『LORD of VERMILLION』をアカペラで歌い、会場を荘厳な雰囲気に一変させた。そしてトークセッションには、柴プロデューサーと『LoV』の音楽を担当した作曲家の植松伸夫氏が登場し、挿入歌の作曲秘話などを公開してくれた。ほかにも試合の解説を上原ディレクターが担当するなど、さまざまなゲストが大会を盛り上げた。

右は、大会のオープニングを飾った原田真純さん。ほかにもトークセッションに作曲家の植松氏が登場するなど、豪華なゲストが大会を盛り上げた。

表彰式の最後に、柴プロデューサーと上原ディレクターから『新たなる胎動』の情報が公開された。

最大勢力となった種族は!?

優勝を飾ったのは神族デッキだったが、参加者の中では魔種が一番人気だった模様。これに神族が続くといった情勢。『神々への離反』で一気に人気を集めた不死を使っているプレイヤーは二人と、意外に少ない結果となった。『新たなる胎動』ではどの種族が台頭するのか、興味深い。

唯一、機甲デッキでエントリーしたパチュリーはコスプレ（罰ゲームだそうだ）で登場。2回戦で新藤 景に敗れた。

亜人デッキを使ったアストロノーカ（右）は3回戦でWelt（左）の魔種デッキに屈し、ベスト4進出を逃す。

海種でベスト4まで勝ち進んだカタリナ（左）と、唯一の女性プレイヤー、エヴァンゼリン（右）。

新カードで戸惑わないように……

新カード運用法

How to use of a new card.

今までにない特殊技を持った使い魔が追加された『新たなる胎動』。ここでは、そういった使い魔の使い方と、その使い魔に最適な相棒を併せて紹介する。

No.151 ワーライオン

特殊技の効果 範囲内の味方すべての攻撃力を上げ、通常技の攻撃範囲が2倍になる。(範囲内の種族が超獣の場合、効果が上がる)

味方パーティー全体の攻撃力に加え、攻撃範囲も広がるという非常に強力な特殊技を持つ使い魔。完全に相手の攻撃範囲外からの戦闘が可能になるため、自分の攻撃を一方的に相手に当てることができる。いかなる状況でも役立ってくれる頼もしいカードだ。【ワーライオン】の特殊技を効果的に活用するためにも、敵の位置や攻撃範囲はしっかりと把握したいところ。

攻撃力上昇値はほかの使い魔の特殊技に比べると見劣りするため、接近された状態ではあまり効果を発揮しない。相手の動きに合わせてうまくパーティを上げ下げし、一方的に攻撃を当てられるポジションをキープするのがポイントだ。ATK・DEF共に70とも高めだが、HPが400と少々頼りないため、簡単に死滅させてしまうことのないように注意しながら戦おう。

ケイロン

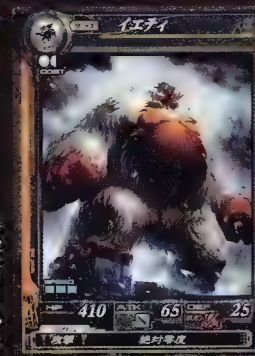
相手を確実に仕留めたい場合は、【ケイロン】の移動速度低下が有効。動きを制限することで、範囲外からの攻撃がやりやすい。

No.152 【激昂】ワータイガー

特殊技の効果 範囲内の敵プレイヤーキャラクタの攻撃力と防御力を一定時間下げる

光の複数攻撃を持つ使い魔としてはATKが55、DEFが50と共に高めで、HP以外のスペックはどれも優秀。不死デッキに対しては非常に強力な対抗策になってくれるだろう。

特殊技もシンプルだが非常に使いやすく、戦闘時には常に使える状態にしておきたい。特に上級者同士の対戦では、プレイヤーレベルが高い場合が多く、どの使い魔より強力なスペックを持つカードになることもある。そのような状況でプレイヤーキャラクターを弱体化させるメリットは計り知れない。プレイヤーキャラクターを優先して倒すことで、サクリファイスをさせないという戦術も可能になる。見た目以上に役立ってくれる特殊技といえるだろう。【ワーライオン】同様、HPが370と決して高くはないので、狙い撃ちされないように気を付けながら使っていこう。

イエティ

普段はDEFやHPが高く倒しづらいプレイヤーキャラクターも、弱体化と単体大ダメージを組み合わせることで倒しやすくなる。

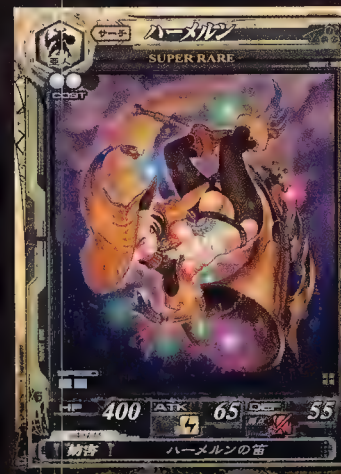
No.158 ハーメルン

特殊技の効果 範囲内に敵が1体でも居る場合は、一定時間敵パーティを味方パーティの方向へ引き寄せる。(レバーが自分側に入力されている状態)

このゲーム内において、相手の行動を制限させる特殊技はどれも強力だが、【ハーメルン】の特殊技である「敵パーティを味方パーティの方向へ引き寄せる」という特殊技は特に強力。半壊した敵パーティーを引き寄せてエクセレントを狙ったり、逃したくない使い魔を仕留めるのはもちろん、互いにゲートに戻りたい状況で使用することで時間を稼ぐといった使い方も可能だ。

単なる移動速度低下よりも自分側のゲート方面に引き寄せることで時間を稼ぎやすく、圧倒的なアドバンテージが得られることになる。特にSPEの低い亜人デッキにとっては回復する時間を稼ぎ、先に出撃できるメリットは多い。少々使い方は難しいかもしれないが、よく戦況を見極めて運用しよう。

ゴブリンファイター

【ハーメルン】自身のSPEが低いため、より特殊技を生かすために使いたい。引き寄せた敵に対して回り込んだり、逃げるのにも有効だ。

No.159 【魅惑】ウィッチ

特殊技の効果	範囲内の味方すべての通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。

ATK・DEFの数値が共に優秀で、強力な光の複数攻撃を持つ。不死デッキに対しては大活躍してくれるだろう。

特殊技も非常に強力で、単数攻撃の使い魔は複数攻撃の使い魔に比べてスペックが優遇されている場合が多いため、単数攻撃を複数攻撃に変化させることでより強力な全体攻撃が可能になる。ATKを上昇させる特殊技と組み合わせることで、簡単に敵パーティーを壊滅させるほどの破壊力を生み出せる。

より特殊技を生かすためにもデッキには満遍なく攻撃属性をそろえておきたい。そうすれば、どの種族のデッキに対しても弱点属性を突いた複数攻撃ができるようになる。

マジシャン

[illegible]K強化[illegible]と組み合わせるた[illegible]弱点付[illegible]と組み合わせる[illegible]属性をそろえた状態[illegible]攻撃で[illegible]に敵パーティ[illegible]きる。

No.166 【掌握】セラフ

特殊技の効果	範囲内に敵が1体でも居る場合は、一定時間敵の退却時間を延長する。 特殊技ゲージのたまりが早い。

HPやATKなどほぼすべてのパラメータが最高クラスで、コスト30の使い魔にふさわしいスペックといえるだろう。

特殊技は使っている方の実感は薄いかも知れないが、実は強力。しかもゲージがたまる速度も早いため非常に使いやすい。敵パーティを逃さず、エクセレントをしっかり取りにいきたい状況や、敵パーティの戻り際に使用することで効果を発揮してくれる。また神族の使い魔に多い［ゲート］と組み合わせることでさらにその効果は増すだろう。実質ゲートを一つ閉じた状態と同程度の効果を発揮するため、ゲートを1～2個閉じた状態では非常に強力な特殊技となる。使える状況では確実に使用しておこう。

【神秘】エルフ

【掌握】セラフはもともとのスペックが高いため倒されづらい。この使い魔のHPを大きく回復してフォローすることで、さらに盤石な体制を作り出すことができる。

No.173 【猛鬼】ギガス

特殊技の効果	味方の全施設の封印ゲージを一定量減少させる。

ATK・DEFの数値が高く、炎の複数攻撃であるため超獣や亜人デッキに対しては同じ種族の【バハムート】と同等か、あるいはそれ以上の脅威になってくれるだろう。

全施設の封印ゲージを減少させる特殊技も非常に使い勝手が良い。どの施設も封印されない対戦はほぼ存在しないため、どんなデッキに対しても役立ってくれるだろう。とはいえコスト30の使い魔の中ではHPが400と低めなため、死滅してしまう危険性が高い。高コストで特殊技ゲージがたまりづらい点を考えても、すぐに死滅させてしまっては効果を発揮できない。2NDパーティに組み込んである程度特殊技ゲージがたまった状態で出撃させるなど、使いこなすには極力死滅させない立ち回りやスキルが必要になるだろう。

マンティコア

【猛鬼】ギガスのHPの低さを補ってくれるDEF上昇技は心強い。また【マンティコア】は［シールド］持ちのため、相手のシールド封印や、自軍の封印解除にも使える。

No.177 【憤怒】アルビオン

特殊技の効果	敵プレイヤーキャラクタのサクリファイスを一定時間使用禁止にする。

海種にとっては待望の強力な炎の複数攻撃を持ち、非常に強力な特殊技を持つ使い魔だ。

【【憤怒】アルビオン】の特殊技は、「敵プレイヤーキャラクタのサクリファイスを使用禁止にする」というもの。一見、あまり有効ではないように感じるが、実は想像以上の効果を発揮する。特に互いに競っている状況では、一瞬のサクリファイスの判断が勝敗を決める場合も多い。サクリファイスはプレイヤーと使い魔の両方が健在である必要があるため、タイミングがシビアなことも多々ある。そのような状況で相手が使用したいタイミングでサクリファイスを封印するメリットは大きい。そのすきにプレイヤーを倒すことができれば一方的にサクリファイスを使用することも可能になるため、場合によってはこの一枚が勝負を決めることも。

マーメイド

相手にとってはなるべく消耗した使い魔にサクリファイスを使用したいもの。サクリファイスを封印している間に、単体大ダメージでHPの少ないユニットを落とすといい。

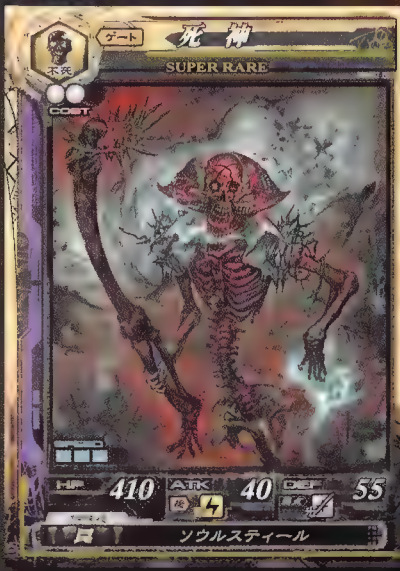
No.182 ツバーン

特殊技の効果	範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。

驚異のパラメータを持つ使い魔。HP560とDEF75は、共に全使い魔の中でも最高値。中途半端な攻撃は通用しない、最も堅い使い魔といえる。闇属性の攻撃ということもあり、ATKが低めな神族にとってはこれ以上ない脅威となるだろう。

さらに［シールド］のスキルまで持っているため、戦闘開始直後から特殊技を駆使しつつシールドを封印し、そのまま制圧していく戦略も可能だ。機甲といえば罠や［アルカナ］持ちの使い魔中心でアルカナストーンを削っていく独特の戦法が主流。しかし【ツバーン】が居れば、ほかの種族と同じようにシールドを狙い、全体強化で押すようなデッキ編成、戦術も可能になってくる。パーティ内のほかの使い魔を守る最強の壁役として、十分に活用させたい。

スピカ

最高値のHPとDEFを持っていても、弱点属性の攻撃には分が悪い。弱点属性を無敵にすることで、さらに安定した壁役になってくれるだろう。

No.185 死神

特殊技の効果	マップに制圧力吸収のトラップをしかける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべての制圧力を一定時間低下させる。その制圧力を使用した使い魔が吸収する。

相手の制圧力を吸収するという、これまでにない変わった「罠」を使う使い魔。使い方次第で全く新しい戦略も生まれそうだ。

使い方が特殊で、通常の罠のように戦闘時に使用してもあまり効果はない。相手の行動を読み、敵パーティが来そうな位置に配置しておき、こちらが制圧できる状況に発動できるようにしておきたい。特にアルカナストーンの削り合いの状況で決めることができればこちらが圧倒的に制圧力で勝ることになり、速やかに次の行動に移ることができる。逃げと制圧を繰り返すデッキなどで使用すれば十分な驚異になってくれるだろう。

また雷の複数攻撃のため、戦闘員としても優秀。不死のコスト20の選択肢としてかなり強力な戦力になってくれる。

ユニコーン

要所で【死神】の罠を決めて一気に制圧する。その後は【ユニコーン】で速度アップして、逃げ回りながらアルカナストーンを削っていくデッキ編成も面白い。

デッキ構築の幅が広がるカードが多数登場

新カードリスト
NEW CARD LIST

ここで紹介する新カードが追加される今作。枚数だけ見ると、超獣と亜人が充実している印象。はたして魔種や不死に取って代わる勢力となるか!?

※カードNo欄の色について
■=スーパーレアカード
■=レアカード

種族	No.	名前	CT	SPE	HP	ATK	DEF	攻撃	弱点	スキル	特殊技名	種類	効果
[illegible]	151	ワーライオン	25	3	400	70	70	雷	炎	サ	王者の威光	強化	範囲内の味方すべての攻撃力を上げ、通常技の攻撃範囲が2倍になる。(範囲内の種族が超獣の場合、効果が上がる)
	152	【激昂】ワータイガー	20	4	370	55	50	光・複	炎	ゲ	激昂の虎目	弱体	範囲内の敵プレイヤーキャラクタの攻撃力と防御力を一定時間下げる
	153	バグベア	10	2	380	45	30	光	炎	サ・ゲ	オーラプリズム	攻撃	範囲内の敵1体に光属性の大ダメージを与える。
	154	シペ・トテック	15	4	380	60	40	闇	炎	サ	破石の呪音	特殊	アルカナストーンゲージを一定量減らす。
	155	ライノケンタウロス	15	3	370	50	40	闇・複	炎	-	聖戦の誓い	強化	フィールド内に居る敵・味方の合計数が少ないほど、自身の攻撃力が一定時間上がる。
	156	ドライアード	15	4	440	50	35	撃	炎	-	リーフカッター	攻撃	範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。
	157	【狡猾】ハーピー	15	3	480	45	30	雷	炎	ゲ	サイレスウィング	弱体	範囲内の敵使い魔すべての特殊技を一定時間使用禁止にする。
[illegible]	158	ハーメルン	20	2	400	65	55	雷	炎	サ	ハーメルンの笛	妨害	範囲内に敵が1体でも居る場合は、一定時間敵パーティを味方パーティの方向へ引き寄せる。(レバーが自分側に入力されている状態)
	159	【魅惑】ウィッチ	25	2	420	50	60	光・複	炎	-	ワイドマジック	強化	範囲内の味方すべての通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。
	160	覇王	30	3	500	70	70	雷	炎	ゲ	武神の一撃	攻撃	範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージを与える。
	161	マグス	10	3	420	30	35	光	炎	サ	浄化の儀式	弱体	範囲内の敵すべての防御力を一定時間下げる。
	162	クリフ・オーグル	25	2	420	70	65	闇	炎	サ・ゲ	ウェポンバインド	弱体	敵プレイヤーキャラクタの必殺技を一定時間、使用禁止にする。
	163	コボルト	10	3	440	30	30	闇	炎	ゲ	マッドスプラッシュ	弱体	範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる。
	164	マンティス	15	3	460	35	45	雷	炎	-	雷縛の眼差し	弱体	範囲内の敵1体に一定時間、雷弱点を付加する。
	165	【狂】オークオラクル	10	2	400	30	40	闇	炎	サ・ゲ	耐火の祈り	弱体	範囲内の味方1体が炎属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
神族	166	【掌握】セラフ	30	4	540	70	60	炎	闇	サ	幻想迷宮	妨害	範囲内に敵が1体でも居る場合は、一定時間敵の退却時間を延長する。特殊技ゲージのたまりが早い。
	167	クロ	20	4	460	60	45	光	闇	サ・ゲ	滅牙得救世	攻撃	範囲内の敵1体に光属性の大ダメージを与える。
	168	フリースヴェルグ	25	3	540	50	55	撃	闇	サ	フリーズウィンド	弱体	範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる。
	169	ケプリ	15	3	440	35	50	炎	闇	サ	守護の光芒	強化	範囲内の味方1体の防御力を一定時間、大幅に上げる。
	170	【神秘】エルフ	15	3	480	30	45	雷	闇	サ	癒しの舞い	回復	範囲内の味方1体のHPを大幅に回復する。ただし特殊技ゲージのたまりが遅い。
	171	【覚醒】アポロン	20	4	400	70	50	光	闇	ゲ	太陽の盾	強化	自身が闇属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
[illegible]	172	リリス	20	3	390	55	45	光・複	撃	ゲ	パラダイム・シフト	弱体	範囲内の敵1体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。
	173	【猛鬼】ギガス	30	3	400	70	70	炎・複	撃	-	オールリペア	解除	味方の全施設の封印ゲージを一定量減少させる。
	174	【蛮】酒呑童子	20	3	370	60	45	炎・複	撃	-	妖術金剛変	強化	自身がすべての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる。
	175	ゴーレム	20	2	480	60	40	闇	撃	サ・ゲ	水晶の盾	強化	自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。
	176	【錯乱】キメラ	15	3	400	60	35	闇	撃	シ	ファントムボディ	強化	自身が撃属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
海種	177	【憤怒】アルビオン	25	3	440	50	55	炎・複	雷	-	ソウルバインド	弱体	敵プレイヤーキャラクタのサクリファイスを一定時間使用禁止にする。
	178	ナーガ	15	2	460	30	50	炎	雷	サ・ゲ	クリムゾンツイスター	罠	マップに炎属性のトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は260。
	179	シュクラケン	20	3	500	45	50	撃	雷	ゲ	スプレッドボム	攻撃	範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。
	180	ローレライ	10	4	380	30	45	撃	雷	-	アシストコーラス	強化	範囲内の味方1体の防御力を、一定時間大幅に上げる。
	181	ブージャム	10	2	400	30	40	撃	雷	サ・ゲ	耐電コーティング	強化	範囲内の味方1体が雷属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
[illegible]甲	182	ツバーン	30	2	560	50	75	闇	雷	シ・ゲ	グラビティストライク	攻撃	範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。
	183	ミザール	20	2	460	45	60	光	雷	サ	アトミックレイ	攻撃	範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。
	184	【自我】カペラ	15	1	380	50	50	炎	雷	サ・ゲ・ア	データリセット	特殊	範囲内の味方すべてにかかっている特殊技の効果を消す。
不死	185	死神	20	3	410	40	55	雷・複	光	ゲ	ソウルスティール	罠	マップに制圧力吸収のトラップをしかける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべての制圧力を一定時間低下させる。その制圧力を使用した使い魔が吸収する。(※2)
	186	ニエ	15	2	400	40	55	雷	光	サ・ゲ	生贄の対価	強化	自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる。
	187	フック	20	2	450	35	50	闇・複	光	サ	アルカナ・ジャック	特殊	アルカナストーンゲージを一定量減らす。
	188	【悟り】スペクター	20	3	440	45	65	炎	光	ゲ	処刑の燭台	弱体	範囲内の敵1体に一定時間、炎弱点を付加する。
	189	【酷薄】ゴースト	15	4	320	55	60	炎	光	ゲ	トランスウェーブ	強化	範囲内の味方使い魔すべての特殊技ゲージが、一定量増加する。
	190	【呪】ゾンビードッグ	10	3	320	45	45	撃	光	シ	ブラインドスモーク	強化	自身が光属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

※1=トラップセット後、一定時間待ち、再度特殊技ボタンを押すことで発動。トラップ範囲内に敵が居た場合、仕掛けたトラップと同じ属性のダメージを与える
※2=トラップセット後、一定時間待ち、再度特殊技ボタンを押すことで発動。

信じろ友情! 狙えヴァリコン!!

闘劇タイトルに決定し、ヒーローたちの熱気がますます上昇中の『タツカプ』。今月はヴァリアブル コンビネーションを使ったテクニックとダウン追い打ちの仕組みを紹介。始めたてでうまくタッグが決められない人は編集部オススメのコンセプトタッグのページへGO!

タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日　：稼働中
■使用基板：——

Text：半蔵門ヒーローズ（ハメコ。、花田、よるよる、ケンちゃん、がーさん）※今回掲載しているデータはすべて編集部調べのデータです。

※文中の表記について
Aが弱攻撃ボタン・Bが中攻撃ボタン・Cが強攻撃ボタン・Dがパートナーボタン
(C)はキャンセルでのつなぎ　(J)はジャンプキャンセルでのつなぎ
(H)はハイパーキャンセルでのつなぎ　(B)はバロックコンボでのつなぎ
(A)はヴァリアブル エアレイドでのつなぎ　(D)はディレイド ハイパーコンボでのつなぎを意味しています。

ダウン追い打ち

一部の必殺技はダウンした相手に対して追撃が可能な、いわゆるダウン追い打ち性能を持っている。基本的にはダウン中の相手にダメージを与えるのみだが、ブルータルアクスや灼熱ヤッターワンは、ダウンした相手を再び浮かせ状態に戻す特性がある。これらの技でダウンした相手を浮かせ直し、さらにディレイド ハイパーコンボで追撃することも可能だ。また、飛影斬月のようにヒット後に相手をロックするハイパーコンボも、ダウン中の相手にヒットさせれば演出に派生しダメージを与える。

キャシャーンのアシストは斬岩チョップなので、足払いなどでダウンさせたときに呼べば……、

ダウン追い打ちを持たないキャラでもダウン中の相手に追撃をすることが可能だ。

●ダウン追い打ち判定のある技 一覧

キャラ名	技名
アレックス	エアスタンピート
ロック	Bアーム(ドリル)
蒼鬼	追い討ち
ロール	ロールごしごしっ、ロールばっしゃー(非強化&アシスト)、ロールごしごしっ'TURBO(ヴァリコン含む)
PTX-40A	しゃがみC
[illegible]	ビンゴ(爆弾)
[illegible]	斬岩チョップ(アシスト含む)、ブルータルアクス(ヴァリコン含む)
[illegible]	大回転テックランサー
[illegible]	転進ポリマードリル
[illegible]	特攻ヤッターワン、灼熱ヤッターワン
[illegible]	空中版無法石
[illegible]	飛影斬月
[illegible]	ジャンプC、ゴールドクエイク

投げ後にダウン追い打ちできるキャラも!!

ダウン追い打ち判定のあるハイパーコンボを使えば、投げ後にダウン追い打ちを決めることが可能だ。例えば後衛にキャシャーンが控えている状態で、モリガンが前投げ→バルキリーターン(D)ブルータルアクス とディレイドハイパーコンボを使ってキャシャーンを呼べば、モリガンの投げでダウンした相手をキャシャーンで追撃することができるのだ。ダウン状態中はメガクラッシュによる回避は不可能なので、リターンの少なかった投げにも大きなダメージを期待できることになったぞ。ただし、ダウン追い打ちが確定する状況は、後衛のキャラとの相性、ジャンプの高度や画面位置に大きく左右されるので注意しよう。ダウン追い打ち可能な投げを持つキャラとディレイドハイパーコンボで追撃できるキャラを右表にまとめたので参考にしてほしい。

リュウの場合は空中前投げから、空中で真空波動拳を撃って……

間髪入れずにディレイドハイパーコンボで大回転テックランサーを発動。

空中から落ちてきた相手にダウン追い打ちとなって大ダメージだ!

●ダウン追い打ちになるディレイドハイパーコンボ一覧

キャラ名	技の種類	対応番号
ロール	ロールごしごしっ'TURBO	Ⅰ
[illegible]	灼熱ヤッターワン	Ⅱ
	特攻ヤッターワン	Ⅲ
[illegible]	ブルータルアクス	Ⅳ
[illegible]	大回転テックランサー	Ⅴ
[illegible]	飛影斬月	Ⅵ

●投げ後にディレイドハイパーコンボで追撃できるキャラ一覧

キャラ名	使用ハイパーコンボ	投げの種類	ダウン追い打ちが間に合うディレイド
リュウ	空中真空波動拳	空中前投げ	Ⅰ※5、Ⅱ※6、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ※5
		空中後ろ投げ	Ⅰ、Ⅱ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ
春麗	鳳翼扇	空中前投げ	Ⅳ※4
		空中後ろ投げ	Ⅳ※4
モリガン※1	ヴァルキリーターン	地上前投げ	Ⅱ、Ⅳ
		地上後ろ投げ	Ⅱ、Ⅳ
ロック	どちらでも可	空中前投げ	Ⅱ、Ⅳ
蒼鬼	鬼戦術 Lv.1	空中後ろ投げ	Ⅱ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ
アレックス	スタンガンヘッドバット	空中後ろ投げ	Ⅱ※4、Ⅳ※4
ロール	ロールごしごしっ'TURBO	空中前投げ	Ⅰ※4、Ⅱ※4、Ⅳ※2※4
[illegible]	全てはここから	地上前投げ	Ⅱ(ロール以外)※2、Ⅳ※2
		地上後ろ投げ	Ⅱ(ロール以外)※2、Ⅳ※2
[illegible]	不知火	地上前投げ	Ⅰ、Ⅱ、Ⅳ※3、Ⅴ、Ⅵ
		地上後ろ投げ	Ⅴ、Ⅵ
		空中前投げ	Ⅱ※6、Ⅳ※4、Ⅴ※6
		空中後ろ投げ	Ⅴ、Ⅵ(高難易度)

※1ヴァルキリーターンからディレイドを出す必要有り
※2 画面端限定
※3 ダッシュしてからハイパーコンボを出さないとフルヒットしない
※4 空中の低い位置の相手をつかまないと決まらない
※5 空中の高い位置の相手をつかまないと決まらない
※6 空中の高い位置の相手を投げた投げた場合は不可能

タツカプHEROの秘密 ●ダウン追い打ち補足:①リュウの空中後ろ投げ後は入力方向が逆にならないので、空中真空波動拳は1P側なら↓↙←+ABCと入力しよう。②ロックやロールに対し、灼熱ヤッターワンを画面端でヒットさせるとダウン中に炎が当たらない。③ロールごしごしっ'TURBOや大回転テックランサーヒット後にスキが生じるので反撃に注意。

メガクラッシュから追い打ちせよ!!

メガクラッシュで吹き飛ばした相手はやられ判定が残っているため、画面端付近でヒットさせれば追撃のチャンスだ。画面端密着で相手を吹き飛ばした時は、立ちorしゃがみAからチェーンコンボをたたき込もう。メガクラッシュ後は体力が減少するので、バロックを絡めたコンボを決めれば大ダメージを与えるぞ。画面端からちょっと離れている場合は、ダウン追い打ちを狙いにいくのが安定だ。また、メガクラッシュは攻撃から直接キャンセルはできないが、攻撃発生モーション前にA+B+C+Dを押せば攻撃を空キャンセルしてメガクラッシュを出すこと可能だ。この空キャンセルを利用すれば、エリアルレイブ中にメガクラッシュをヒットさせて吹き飛ばし、地上に落ちてきた相手をさらに追撃できるぞ。

●画面端密着で決めたとき

メガクラッシュが画面端でヒット! すかさずしゃがみAで拾い直して……

チェーンコンボからバロック発動! 続けて★+Cとつないでエリアルレイヴへ

すべて決まればこのダメージ! 減らしたゲージを回収できるのも大きい

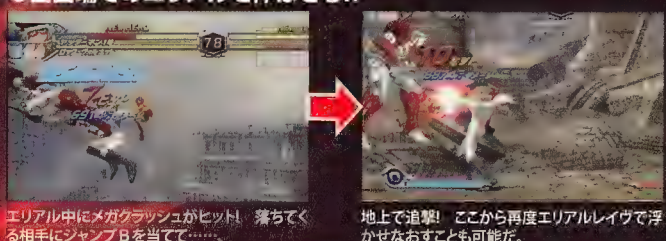
●画面端からちょっと離れているとき

ダウン追い打ちを持たないキャラでも、出の早[illegible]

相手がダウンする前に追撃することができるぞ。ゲージが余っているなら狙っていこう。

●画面端でのエリアルを伸ばせる!!

エリアル中にメガクラッシュがヒット! 落ちてくる相手にジャンプBを当てて……

地上で追撃! ここから再度エリアルレイヴで浮かせなおすことも可能だ。

投げ抜けさせてのメガクラッシュ

地上投げ抜け後は抜けた側が空中に回避、抜けられた側は投げスカリモーションが出てやや不利な状況。しかし、空中に浮いているキャラは空中必殺技とメガクラッシュ以外の行動ができなくなるほか、やられ判定も残る。そこで、相手を画面端に追い詰めたら投げを狙い、投げ抜けされたらメガクラッシュをヒットさせて、ダウン状態になった相手に追撃を決めよう。これに対し、投げを抜けた側はメガクラッシュを発動するか、移動距離の長い空中必殺技を出して回避しよう。

エリアル中にメガクラッシュがヒット! 落ちてくる相手にジャンプBを当てて

地上で追撃! ★+Cで浮かせなおしてエリアルレイヴを決めろ!

二段ジャンプ直後のジャンプ攻撃活用法

空中ダッシュ中の攻撃をジャンプキャンセルし、すぐに技を出すと二段ジャンプをせずに下降しながら次の攻撃が出せる。このテクニックを使えば、チェーンコンボでは不可能なジャンプBorC→ジャンプAのつなぎが可能になり、判定の強い飛び込み技からヒット時はジャンプAから地上コンボがつながり、ガード時はジャンプAと下段の二択を迫れるぞ。地上攻撃で中段技を持たないキャラは貴重な崩しの手段になるので覚えておこう。ただし、二段ジャンプを持たないアレックスや、技の発生が遅いテッカマンや灰燼の蒼鬼は攻撃発生前に着地してしまうため不可能だ。また、ロックやロールのようにサイズの小さいキャラにも狙えない。

ロールちゃんはジャンプCヒット後の地上コンボがつながりにくいので……

着地間際に二段ジャンプAを挟んで、相手ののけ反りを長くすれば……

地上コンボがつながりやすくなる。ロール使いはマスターせよ!

全キャラ体力一覧表

右表はおおよそだが各キャラクターの体力をまとめたものだ。デカキャラを除いた通常キャラで一番体力が高いのは、アレックスとテッカマンの重量級コンビが5億4千万。逆に、体力が一番低いのは鴉の3億8千万となり、機動力の高いキャラやサイズの小さいキャラは低めに設定されている。デカキャラの2人は体力の値こそ多いが、1人で2人を相手にするには少し心細い印象だ。豪快なキャラだが丁寧な立ち回りを要求されるだろう。なお、体力を4割程度まで減らされると"DANGER"の文字が出現し、被ダメージに対して補正がかかる"根性値"が発動する。根性値は2段階あり、体力が2割ほどになるとさらに防御力が高くなる。

キャラ名	体力	キャラ名	体力
リュウ	4億8000万	[illegible]	4億4000万
春麗	4億6000万	[illegible]	4億4000万
アレックス	5億4000万	[illegible]	5億4000万
バツ	4億8000万	[illegible]	4億2000万
モリガン	4億4000万	[illegible]	4億8000万
灰燼の蒼鬼	5億2000万	[illegible]	3億8000万
ロック	4億2000万	[illegible]	5億
ロール	4億	[illegible]	4億8000万
PTX-40A	6億4000万	[illegible]	7億

タツカプHEROの秘密 ●投げ抜けさせてのメガクラッシュ補足:灰燼の蒼鬼は空中必殺技を持っていないので、画面端で相手につかまれそうになったらメガクラッシュで吹き飛ばそう。

ヴァリアブルコンビネーション活用法

一発逆転の可能性を秘めた"ヴァリアブル コンビネーション"！ パートナーを駆使した超火力コンボをたたき込め！

ヴァリアブル コンビネーションの利点

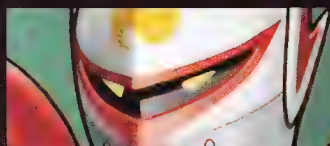
ヴァリアブル コンビネーションは、ゲージを３本消費する代わりに、２人同時にハイパーコンボを繰り出せる攻撃面に特化したシステム。単純にダメージを与えるだけではなく、テッカマンのボルテッカなど、拘束時間が長い技は、前衛がさらに追撃することが可能だ。また、後衛のくり出す技の発生が並以上なら、ドロンジョの全てはここからやモリガンのフィニッシングシャワーのように、発生が遅いハイパーコンボでも、後衛の技をヒットさせることによってコンボに組み込める。後衛キャラの繰り出す技とダメージは右表を、次項からはヴァリアブル コンビネーションをからめる上で、オススメの後衛キャラと主な追撃方法を紹介するぞ。

コンボパーツの乏しいドロンジョもヴァリアブル コンビネーションを絡めれば……。

簡単にハイパーコンボをからめた連続技が作れる。しかも全てはここからまでつながる。

●ヴァリアブルコンビネーション ダメージ一覧

キャラ名	技モーション	ダメージ※
リュウ	真空波動拳	8643万
春麗	気功掌	9696万
アレックス	ブーメランレイド	1億3860万
バツ	全開気合弾	1億0360万
モリガン	フィニッシングシャワー	1億4240万
蒼鬼	浄化剣	1億2376万
ロック	マシンガンスイープ	9384万
ロール	ロールごしごしっ´TURBO	1億5791万
大鷲の健	科学忍法　バードスマッシュ	1億0948万
キャシャーン	ブルータルアクス	1億0008万
テッカマン	ボルテッカ	1億6260万
ポリマー	転身ポリマードリル	2億2736万
ヤッターマン1号	特攻ヤッターワン	1億4059万
ドロンジョ	全てはここから	8000万
白鳥のジュン	スクラッチバースト	1億0220万
鴉	残影陣	1億4536万

※ダメージは相手がリュウのときのもの

テッカマン　ボルテッカ

威力が高く発生も早いボルテッカ。拘束時間も長くコンボも決めやすいため、まさに理想的な後衛ハイパーコンボと言える。狙いどころはズバリ画面端。ヒット時はエリアルレイブを絡めたコンボがつながり高火力のダメージが望めるほか、ガード時でも大きく有利が取れるところもポイント。前衛がスキの少ない技なら、ボルテッカをガードさせつつ飛び込みとスカし下段の二択をかけれるぞ。

●テッカマン（ボルテッカ）を絡めての追撃

前衛のキャラ名	始動ハイパーコンボ	画面中央での追撃の一例	画面端での追撃の一例
リュウ	真空波動拳	真空波動拳	ダッシュA×2→立ちB→(遅めに)しゃがみB→立ちC→➡+CⒸC上段足刀蹴り→立ちA→立ちB→↘+CⒸC竜巻旋風脚 （対ロール）立ちB→➡+CⒸC上段足刀蹴り→立ちA→立ちB→➡+CⒸC竜巻旋風脚
春麗	鳳翼扇	×	立ちA→立ちB→立ちC→↘+C～
ロック	フルブーストドリルアッパー	最大タメロックバスター	立ちA→立ちB→最大タメしゃがみロックバスター→ダッシュ立ちA～
ロール	ロールひとやすみ	Cロールばっしゃー	ロールいくわよー→ダッシュ～立ちB→立ちCⒸロールほーむらん→ダッシュ～立ちB→↘+C～
蒼鬼	鬼戦術 LV.1※	ダッシュ～立ちC→↘+C～	立ちC→↘+C～
アレックス	ブーメランレイド	×	立ちB→しゃがみB→↘+C～
モリガン	フィニッシングシャワー	×	立ちB→↘+C～
バツ	全開気合弾	2段ジャンプ～C流星キック	ジャンプB→下降中B→（着地）立ちB→↘+C～
	全開ガッツアッパー	×	立ちB→ジャンプB→下降中B→（着地）立ちB→↘+C～
大鷲の健	科学忍法　バードスマッシュ	ダッシュ～立ちA→立ちB→↘+C～	ダッシュ～立ちA→立ちB→↘+C～
白鳥のジュン	スクラッチバースト	×	ダッシュ～立ちA→立ちB→↘+C～
キャシャーン	スクラップアンドロ	ダッシュ～立ちB→↘+C～	×
	ブルータルアクス	×	フレンダーバイト→ダッシュ立ちA4～5→立ちB→立ちC→↘+C～
ドロンジョ	全てはここから	ダッシュ～立ちB→↘+C～	ダッシュ～立ちB→↘+C～
鴉	不知火	×	立ちB→しゃがみB→立ちC→↘+C～

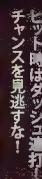
※画面端では鬼戦術 Lv.1～ボルテッカ→鬼戦術 LV.3も可能

タツカプHEROの秘密
●ヴァリアブルコンビネーション補足①:意外にも威力が高いロールごしごしっ´TURBOだが、画面中央で発動した場合は全段ヒットしないため威力が落ちてしまうので気をつけよう。
●ヴァリアブルコンビネーション補足②:後衛にキャシャーンが居る場合は、ダウン中の相手をブルータルアクスで浮かせ直してヴァリアブル コンビネーションをつなげることも可能だ。

ロック・ヴォルナット　マシンガンスイープ

ロックのマシンガンスイープは威力こそ並だが、ヒット時はどこからでも前衛の追撃を狙える利点がある。拘束時間が長く、ボルテッカのように相手を大きく吹き飛ばさないので、画面端に追い詰められた状況でも追撃にいくことが可能だ。なお、ヴァリアブル コンビネーション中はジャンプをしないこと。前衛のジャンプに合わせてマシンガンスイープも上方向を撃ってしまうため、コンボが途切れてしまう恐れがあるぞ。

ヒット時はダッシュ連打！チャンスを見逃すな！

●ロック・ヴォルナット（マシンガンスイープ）を絡めての追撃

※画面端では鬼戦術 Lv.1 〜マシンガンスイープ→鬼戦術 LV.3も可能

前衛のキャラ名	始動ハイパーコンボ	画面中央での追撃の一例	画面端での追撃の一例
リュウ	真空波動拳	ダッシュ〜立ちA→立ちB→➡+CⒸ▶A上段足刀蹴り→ダッシュ〜しゃがみA→⬋+C	ダッシュA×2→立ちB→(遅めに)しゃがみB→立ちC→➡+CⒸ▶C上段足刀蹴り→立ちA→立ちB→⬋+CⒸ▶C竜巻旋風脚 (対ロール) 立ちB→➡+CⒸ▶C上段足刀蹴り→立ちA→立ちB→➡+CⒸ▶C竜巻旋風脚
春麗	鳳翼扇	ダッシュ〜立ちA→立ちB→立ちC→⬋+C〜	立ちA→立ちB→立ちC→⬋+C〜
	気功掌	ダッシュ〜しゃがみB→立ちC→⬋+C〜	立ちA→立ちB→立ちC→⬋+C〜
ロール	ロールひとやすみ	ダッシュ〜立ちA→立ちB→⬋+C〜	ロールいくわよー→ダッシュ〜立ちB→立ちCⒸ▶ロールほーむらん→ダッシュ〜立ちB→⬋+C〜
蒼鬼	鬼戦術 LV.1※	ダッシュ〜立ちC→ダッシュ〜立ちA→立ちB→立ちC→⬋+C〜	ダッシュ〜立ちC→ダッシュ〜立ちA→立ちB→立ちC→⬋+C〜
アレックス	ブーメランレイド	Aスラッシュエルボー→ダッシュ〜⬋+C〜	ダッシュ〜立ちB→しゃがみB→⬋+C〜
モリガン	フィニッシングシャワー	フィニッシングシャワー	立ちB→⬋+C〜
バツ	全開気合弾	ダッシュ〜立ちC→ダッシュ〜立ちA→立ちB→⬋+C〜	C三日月キック→立ちA→立ちB→立ちC→⬋+C〜
大鷲の健	科学忍法　バードスマッシュ	×	ダッシュ〜立ちA→立ちB→⬋+C〜
白鳥のジュン	スクラッチバースト	×	ダッシュ〜立ちA→立ちB→⬋+C〜
キャシャーン	ブルータルアクス	ダッシュ〜立ちB→⬋+C〜	フレンダーバイト→ダッシュ〜立ちA×4〜5→立ちB→立ちC→⬋+C〜
ドロンジョ	全てはここから	B無法石→ダッシュ〜立ちB→⬋+C〜	B無法石→ダッシュ〜立ちB→⬋+C〜
[illegible]	不知火	ダッシュ〜立ちB→立ちC2発目→⬋+C〜	ダッシュ〜立ちB→立ちC2発目→⬋+C〜

ポリマー　転身ポリマードリル

転身ポリマードリルは発生が遅くコンボに組み込みにくいが、ヒット時は全キャラ屈指のダメージを与える魅力的なハイパーコンボだ。オススメの前衛はバツ。画面端コンボの威力はもちろんのこと、画面中央でもヴァリアブル コンビネーション→ジャンプA気合弾→転身ポリマードリル（ダウン追い打ち）のコンボで3億を超えるダメージを与えるのだ。

フルヒットしないキャラはダッシュAで追い打ちだ。

●ポリマー（転身ポリマードリル）を絡めての追撃

前衛のキャラ名	始動ハイパーコンボ	画面端での追撃の一例
リュウ	真空波動拳※1	ダッシュA×2→立ちB→(遅めに)しゃがみB→立ちC→➡+CⒸ▶C上段足刀蹴り→立ちA→立ちB→⬋+CⒸ▶C竜巻旋風脚 (対ロール)立ちB→➡+CⒸ▶C上段足刀蹴り→立ちA→立ちB→➡+CⒸ▶C竜巻旋風脚
春麗	気功掌※1	立ちA→立ちB→立ちC→⬋+C〜
ロック	マシンガンスイープ	最大タメしゃがみロックバスター→ダッシュ〜立ちB→⬋+C〜※2
蒼鬼	鬼戦術 LV.1	ジャンプC→転身ポリマードリル(ダウン追い打ち)
アレックス	ブーメランレイド※1	ダッシュ〜立ちB→しゃがみB→⬋+C〜※3
バツ	全開気合弾	ジャンプA気合弾Ⓗ▶全開気合弾→ダッシュ〜立ちA→立ちB→⬋+C〜
大鷲の健	科学忍法　バードスマッシュ	ダッシュ〜立ちA→立ちB→⬋+C〜
白鳥のジュン	スクラッチバースト	ダッシュ〜立ちA→立ちB→⬋+C〜

※1 転身ポリマードリルがフルヒットしない ※2 画面中央では ダッシュ〜最大タメロックバスター で追撃可能 ※3 画面中央では ダッシュ〜立ちB→しゃがみB→⬋+C 〜 で追撃可能

鴉　残影陣

鴉の残影陣はリーチの短い打撃から、相手を拘束する飛び道具に切り替わるハイパーコンボ。ヒット後は相手が前に吹き飛ぶので、バックダッシュや後方ジャンプなどで相手との距離を調整して追撃しよう。自キャラが画面端に居る場合は、吹き飛ばした相手を画面端に移動させてコンボをつなごう。演出中はいつでも追撃が可能だが、タイミングが悪いとコンボが途切れてしまうので注意。

科学忍法 バードスマッシュは大きく前進してしまい、ヒット後はダッシュで追いつけなくなるのでランダムフライで移動しよう。

●鴉（残影陣）を絡めての追撃

前衛のキャラ名	始動ハイパーコンボ	追撃の一例
リュウ	真空波動拳	バックダッシュ,しゃがみA→立ちB→➡+CⒸ▶A上段足刀蹴り→ダッシュ〜しゃがみA→立ちB→➡+CⒸ▶C竜巻旋風脚
春麗	気功掌	バックダッシュ〜立ちA→⬋+C〜
ロック	マシンガンスイープ	最大タメロックバスター
蒼鬼	鬼戦術 Lv.1	バックダッシュ後方2段ジャンプ〜鬼戦術 LV2(カス当たり)→ジャンプC→(着地)立ちA→立ちB→立ちC→⬋+C〜
アレックス	ブーメランレイド	ジャンプB→(着地)ダッシュ〜⬋+C〜
バツ	全開気合弾	ジャンプ〜C流星キック→C流星キック→(着地) ダッシュ〜立ちA→立ちB→⬋+C〜
大鷲の健	科学忍法　バードスマッシュ	Aランダムフライ→ダッシュ〜立ちA→立ちB→⬋+C〜
白鳥のジュン	スクラッチバースト	バックダッシュ〜⬋+C〜
キャシャーン	スクラップアンドロ	後方ジャンプBⒿ▶（着地）ダッシュ立ちA→立ちB→⬋+C〜
	ブルータルアクス	スーパージャンプBⒿ▶BⒸ▶フライングドリル
テッカマン	ボルテッカ	立ちA→Aガトリングランサー
ドロンジョ	全てはここから	スーパージャンプBⒿ▶B→C

タツカプHEROの秘密
●ヴァリアブルコンビネーション追記1:転身ポリマードリルの画面中央のコンボはバツ以外にも蒼鬼(ダッシュジャンプC)でも可能。
●ヴァリアブルコンビネーション追記2:ロールちゃんはキャラの判定が小さいおかげで、ヴァリアブルコンビネーションをからめたコンボがヒットしにくい

強力な弾を持つPTX-40A戦は、遠距離戦での戦い方が重要となる。勝利のキーワードは空中ゴールドクラッシュだ!

くらえ! ゴールドフィンガークラッシュ!

ゴールドライタン V

対PTX-40A戦基本

L・Rのウェポンショットを駆使した遠距離戦で相手のペースを握られるとやっかいなため、開幕はできるだけ前に進んで相手との距離を詰めよう。接近戦では出が早く連打の効くしゃがみAを多めに出してゲージをためることに専念すること。ゲージがたまったら空中ゴールドラッシュを使っていこう。攻撃範囲が地面全体にあるので、相手が遠距離でパラージショットやウェポンショットを撃てば、硬直中に空中ゴールドラッシュがヒットし一方的に勝つことができるのだ。

遠距離戦はCライオットタックルにも注意。ヒット後はしゃがみCまで追い打ちになるぞ。

相手がパラージショットの準備に入ったら……

空中ゴールドクラッシュで止めてしまおう。

コンボ
① ⬈+C Ⓖ C空母割り
② ⬈+C Ⓙ ジャンプB→⬅+B
③ ⬈+C Ⓖ ゴールドキック

投げられてもOK!?

投げ抜け後はお互いに若干のスキが生じるが、実は抜けた側のみ空中必殺技だけ出せるという特殊な状態となる。ここで活躍するのは、またもや空中ゴールドクラッシュ。投げた側がメガクラッシュしない限り、投げ抜け直後に空中ゴールドクラッシュを出せば、相手の投げ抜け硬直に対して反撃できるぞ。デカキャラの投げは他のキャラよりも投げ抜け時間に余裕があるので、意識すれば高確率で投げ抜け可能だ。

相手につかまれたらとにかくレバガチャをして投げを抜けることに専念しよう。

うまく投げ抜けできたらすかさず空中ゴールドクラッシュをたたき込め!

デカキャラクラッシュ その1

対デカキャラ戦は技のチョイスが超重要! 有効な技を覚えて強引な割り込み戦術にたっぷりおしおきしてやろう。

ロック系の技が有効!!

デカキャラ戦は通常技や単発の必殺技を出してしまうと簡単に割り込まれてしまい、逆に大きなダメージをくらってしまう。そこで割り込み対策として、ヒット後に演出に移行する技やロック系の技を多く使っていこう。初段がヒットすれば強制的にやられモーションになるため、デカキャラの攻撃に割り込まれる心配がなくなるのだ。基本的には全キャラのレベル3ハイパーコンボが対応しているが、一部のキャラはゲージを使わずにロックできる技があることも覚えておこう。その中でもテックウィンはヒット後にエリアルコンボまでつながるのでオススメだ。

ゴールドライタンの➡+Bは、大きく前進しながら地面を殴る中段技だが

これに対してテッカマンのテックウィンを放つと……、

装甲を無視して技がヒット! ここから更に追撃が可能だ

●デカキャラをロックできる技 一覧

キャラ名	技名
リュウ	真・昇龍拳
春麗	七星閃空脚
モリガン	ベクタードレイン(投げ)、ダークネスイリュージョン
アレックス	パワーボム(投げ)、マシンガンチョップ、ブーメランレイド※、ハイパーボム(投げ)
バツ	愛と友情のツープラトン
ロック	MAXシャイニングレーザー
蒼鬼	鬼薙ぎ
ロール	・・・たいへんっ!
大鷲の健	ガッチャマン戦法　稲妻斬り、科学忍法　火の鳥
白鳥のジュン	ダンシングスワン、ミラージュスワン、科学忍法　火の鳥
キャシャーン	フレンダーバイト、フライングドリル、C電光パンチ(最大タメ)、スクラップアンドロ(3発目)、超破壊光線
テッカマン	テックウィン、スペースナイツフォーメーション
ポリマー	真空片手独楽、必殺・幻影破裏拳
ヤッターマン1号	ヤッター感電(2発目)、今週のビックリドッキリメカ
ドロンジョ	悪乃華
鴉	飛蛟、飛影斬月

※最後の投げ部分のみ

タツカプHEROの秘密 ●デカキャラ補足:投げ抜け後の反撃はPTX-40Aだけではなく、ゴールドライタンの投げにも確定するぞ。これは通常投げだけでなく、ゴールドライタンのコマンド投げであるゴールドプレスでも投げ抜けができてしまうのだ。投げが通用しなくなった今、ゴールドライタン同キャラ戦は自分の拳を信じて打ち込め!

対AK兵器が効かない!?

S PTX-40A

ミサイルが役に立たず、投げを抜けられると反撃を受けるゴールドライタン戦。大型エイクリッドの何倍も手強いこの相手をどう倒す!?

対ゴールドライタン戦基本

ゴールドライタンを相手にするときにもっとも気を付けねばならないのが、主力技である各種ウェポンショットをハイパーアーマーで耐えられてしまう、という点。肝心のミサイルも「くらいつつダッシュ〜➡+C」といった反撃を受けてしまうので、ウェポンショットはひとまず封印するしかない。代わりの主力技としては、下段のしゃがみBが挙げられる。ヒット時は確認してからコンボ①に繋げられるほか、➡+B〜⬅+Bを連係させればガードされても大した反撃を受けないので多用していこう。

ゲージが3本以上あるなら、コンボ②を狙えるクリティカルキャリバーも交ぜていこう。

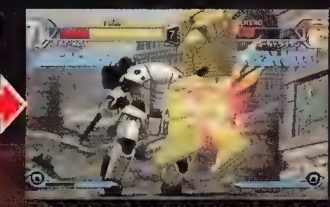
しゃがみBを決めたあとは……、

しゃがみCでダウン追い打ちを決めよう。

コンボ
①しゃがみB→しゃがみC
②Cクリティカルキャリバー 13発目Ⓗ L-P

どうやってガードを崩す?

投げは慣れた相手にはほぼ確実に抜けられてしまう上、ゲージのたまったゴールドライタンに抜けられた場合、空中ゴールドクラッシュによる反撃を受けてしまうため安易に使うのは非常に危険。一応、ゴールドライタン側にゲージが無く、こちらが2ゲージ以上ある状況なら、前投げ(→相手投げ抜け)→メガクラッシュ(空振り)→立ちB→➡+C Ⓗ Bという流れで投げ抜けした相手に攻撃を決められるので覚えておこう。

投げを使うなら相手にゲージがないときに。投げ抜けさせてメガクラッシュすれば……、

無防備な相手に立ちBや➡+Cが決まるのだ。お互いのゲージ残量には気を配っておきたい。

デカキャラクラッシュ その2

デカキャラならではの弱点である気絶、デカキャラの強みである投げについても理解を深め、圧倒的な体格差を覆すべし!

気絶について

デカキャラにのみ、カプコンゲーム伝統の"気絶"が存在する。どのキャラも通常技の気絶値は低めに、必殺技やハイパーコンボの気絶値が高めに設定されており、後者であれば22発決めれば大抵気絶に持ち込めるのだ。なお、対戦中に何度気絶に持ち込んでも気絶値の上限は上がらず、常に22発で気絶を誘発できる。

デカキャラが気絶している最中はハイパーアーマー特性が失われるため、この状況に限り連続技をたたき込める。とはいえ地上でののけぞりが通常キャラののけぞりよりも短いため、しゃがみCや➡+Cからの空中コンボをたたき込むのがオススメだ。

デカキャラを気絶に持ち込める。気絶中はのけぞりやダウンを誘発できるので……

真空竜巻旋風脚など、22ヒット以上のハイパーコンボをたたき込めば……。

壁バウンドなどダウンを奪える技から空中コンボに持ち込んでやろう。

投げ抜け後に注意!!

空中状態やのけぞり状態、さらにはガード状態の相手をもつかめてしまうデカキャラの投げ。つかまれた側はレバガチャ&ボタン連打で簡単に投げ抜けできるものの、投げ抜け後は着地するまでガードが不可能となるため、デカキャラ側がメガクラッシュで投げのスキを軽減した場合、追撃を受ける危険がある。もちろん投げを抜けなければダメージを受けるため、一見どうしようもない状況だが、投げ抜け後は"空中必殺技およびハイパーコンボのみ出せる"ようになっている。投げ抜け後に移動距離の長い空中必殺技を出せば、追撃を回避することも不可能ではないぞ。

メガクラッシュ空振りからの追撃が怖いからだ。とはいえキャラによっては……。

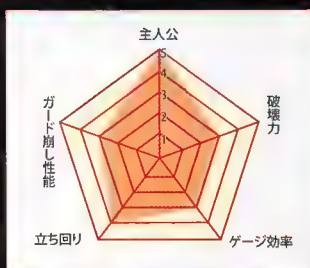
デカキャラのゲージが2本以上ある際は、投げを抜けても安心できない。

移動距離の長い空中必殺技を出せば回避できるので覚えておきたい。

タツカプHEROの秘密 ●デカキャラ補足その②:気絶させられた場合はレバガチャ+ボタン連打で早く回復することができるのはこれまでのカプコン格ゲーと同様だ。

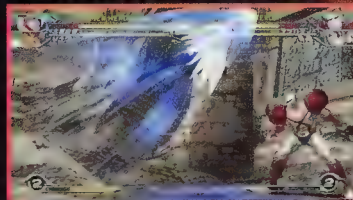
主人公タッグ

リュウ&大鷲の健

text:龍田

男らしさあふれる主人公同士のタッグ。ヴァリアブルコンビネーションを使った爆発力こそ無いが、双方ともに安定感のある立ち回りができるので、個々の役割をしっかり把握することが重要だ。

主人公
破壊力
ゲージ効率
立ち回り
ガード崩し性能

攻めのリュウと守りの健　攻守そろった主人公達に死角無し!

上段足刀蹴りをからめたコンボダメージが高いリュウと、空中制御のできる技が多く、機動力に優れた大鷲の健を組み合わせた主人公タッグ。まずは攻撃力の高いリュウを先鋒にさせ、下段技のしゃがみAや中段技の➡+Bなどで相手を崩し、積極的にダメージを与えにいこう。大鷲の健は地上技のリーチが短いので、ランダムフライやバードシュートを使い、空中戦を主体に闘っていこう。空中時は崩されにくいことを利用し、逃げ回ってリュウの体力を回復する役に徹してもいいだろう。

地上Bバードシュート後は、空中ダッシュやランダムフライで移動することが可能だ。

攻撃力不足はアシストで補え!

機動力がある分、攻撃力不足がやや目立ってしまう大鷲の健。攻撃ヒット時は少しでもダメージを与えておきたいので、下記の表にあるアシストを絡めたコンボを練習しよう。ジャンプ後は遅めにBを入力するのがコツだ。また、波動拳は➡+Bの中段技とも相性がよく、ヒット後はバロックを使わずにコンボにいけるほか、ガード時のスキも軽減できるので、接近時は積極的に攻めよう。

リーチこそ短いが、出が早く見切りにくい中段技の➡+B。しゃがみBとの二択を迫れ。

コンボ①のアシストを呼ぶタイミングは、しゃがみCの初段がヒットしたときだ。

大鷲の健始動コンボ

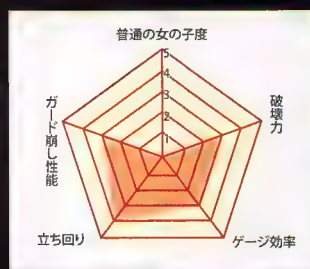
① しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC Ⓐ ダッシュB→↑+C Ⓙ ジャンプB Ⓙ B→B Ⓒ Bイーグルラッシュ Ⓗ 科学忍法バードスマッシュ

リュウ始動コンボ

② しゃがみA→立ちB→立ちC→➡+C Ⓒ A波動拳 Ⓗ 真空竜巻旋風脚 Ⓓ 科学忍法火の鳥

ヒロインタッグ

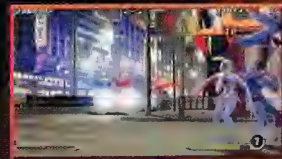
春麗&白鳥のジュン

text:が～くん

「普通な女の子じゃ嫌、強い女の子が大好き」という方、「ストッキングとミニスカートのどっちも捨てがたい」というよくばりな紳士な方にはぜひとも使っていただきたいタッグです!

フフ♪ 捕まえられるかしら?

春麗使用時は、通常3段ジャンプと空中ダッシュを使って相手の頭上を跳び回り、地上の相手にはアシストで、空中の相手には空中百裂脚でけん制するのが基本だ。このとき、スーパージャンプを使うとアシストが呼べなくなるので気をつけよう。白鳥のジュンのアシストは発生が遅いが、幸いリーチは長いので、春麗が空中ダッシュをする直前にアシストを呼んでおくといい。アシストヒット時は春麗が着地してから地上技を決めよう。

画面端に追い込んだときは空中ダッシュジャンプBやジャンプ中⬇+Bでラッシュをかけていこう。このとき、最低空の空中ダッシュからジャンプCを出すと相手が立ちガードしていても当たらずに背後に回ることができる。ジャンプ前に白鳥のジュンのアシストを出しておけば、背後に回った直後に攻撃が当たるので相手に表裏の二択を迫れるぞ。

画面端に追い込んだらガードを崩すチャンス。白鳥のジュンのアシストを呼んでおき……

ジャンプCで相手の背後に回る。裏に回った直後にアシストが当たるのでガードは困難!

白鳥は華麗に舞う

白鳥のジュンで戦うときは、強力な春麗アシストを存分に使っていこう。基本的には、相手の頭上を跳び越す直前に春麗アシストを呼んで表裏の二択を迫る戦法がメインとなる。春麗アシストはヒット時の拘束時間が長いので、ヒット確認から立ちC→↑+Cで追撃していこう。

接近時は、昇り空中ダッシュ→ジャンプC or (A→B) で相手のガードミスを誘おう。密着時でも、↗方向にジャンプしてから低空ダッシュすると、正面に落ちるので強力だ。これに高速の前方ジャンプで跳び越し後の春麗アシストの表裏も交ぜていくとさらにガードを揺さぶりやすくなるぞ。

白鳥のジュン、春麗共に気軽に交代する手段を持たないので、連続技を決めるときは途中でヴァリアブル エアレイドで交代したり、ヴァリアブルカウンターで小まめに交代していこう

2段ジャンプや空中ダッシュでで相手の真上に陣取りながら春麗アシストを呼べば……

相手は自分のガード方向が分からずに春麗アシストに当たりやすいぞ。

タツカプHEROの秘密
●主人公タッグ補足:真空竜巻旋風脚はディレイドハイパーコンボの受付時間が終わり際まであるのが強み。密着ヒット時で最大43ヒットするので、40ヒット前後で相方と交代させよう。
●ヒロインタッグ補足:春麗の空中ダッシュCは大鷲の健、アレックス、テッカマン、鴉を相手にしたときは最低空の空中ダッシュでは裏に回れないので注意しよう。

ヤッターマンタッグ

ヤッターマン1号&ドロンジョ

text:ハメコ。

話題性
破壊力
ゲージ効率
立ち回り
ガード崩し性能

お互いに連携技の破壊力こそ小さいものの、遠距離から一方的に攻撃できるおかげで立ち回りとゲージため能力は優秀。[illegible]封切り[illegible]近ということもあり、[illegible]をマーク。

説明しよう! この2人、実は逃げ足が速かったのだ

ヤッターマンタッグの2人は、お互いに遠距離戦で真価を発揮する。そこで、まずはジャンプやスーパージャンプで距離を離し、ヤッターマン1号であれば空中ケンダマジック、ドロンジョなら空中無法石でけん制、時間とゲージを稼ぎながらコンボを入れるチャンスをうかがっていこう。なお、ヤッターマン1号のアシストは先端部分にしか攻撃判定がないため、ほかのキャラとのタッグでは使いにくいが、遠距離攻撃の得意なドロンジョなら話は別。遠くからブタもおだてりゃ…を設置する際に呼んでおけば、フォローとして十分役立つぞ。

体力が減ってきたら、ためたゲージを使って交代するのが吉。前衛がヤッターマンなら跳び込みや空中ダッシュから判定の強いエアレイドを当てにいくのが楽だ。前衛がドロンジョのときは右記や欄外にあるように、様々な状況で交代を狙っていける。

ヤッターマンからドロンジョに交代するなら、ヴァリアブル・エアレイドがいい。

ドロンジョが登場したら、すぐに空中無法石を出してけん制するのが安全だ。

説明しよう! ゲージさえあれば安全に交代できるのだ

2ゲージ以上ある状況なら、ドロンジョでしゃがみA→しゃがみB→立ちC©全てはここから→(ディレイド ハイパーコンボ)灼熱ヤッターワンというコンボを決められる。全てはここからのあと、一瞬だけ待ってから灼熱ヤッターワンを出して火炎部分を空中でフルヒットさせれば、空中の相手に丁度全てはここからが重なるため、そのまま地上へと引きずりおろせるのだ。すぐさまダッシュ～ヤッターランと出して距離を詰めたのちにヤッタージャンプへつなげば、正面ガードとなるヤッタージャンプからのジャンプC、逆ガードとなる跳び越えてからのA空中ヤッター中段で二択を迫るチャンスとなる。後者がヒットしたあとは着地後すぐに⬈+Cを出してエリアルへとつなげよう。なお相手を跳び越えてからヤッター中段を出すときは、ヤッターマン1号の向いている方向を目印にコマンドを入力しよう。

純粋に交代したいなら、全てはここから→特攻ヤッターワンという連係もいい。

全てはここからが特攻ヤッターマンの小さなスキをさらにフォローしてくれるぞ。

ロックマンタッグ

ロック・ヴォルナット&ロール

text:よるよる

ロールひとやすみによる粘り強さが光る相性抜群タッグ。ロックのマシンガンスイープの超性能を活かして立ち回っていこう。どちらが前衛に居ても安定した行動が取れる名タッグと言える。

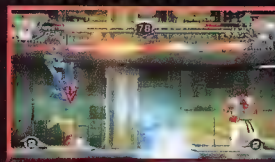
ヴァリアブルコンビネーションを使おう!

ロールひとやすみからヴァリアブルコンビネーションを発動すれば、マシンガンスイープの演出中にロールが先に行動できるようになる。ここからガード崩しを仕掛けたり、再度ロールひとやすみを発動できる。ヴァリアブルコンビネーション中のロールひとやすみはロックを回復することができるので、ロックの体力が減ってきたときにも使っていけるぞ。

ロールひとやすみからヴァリアブルコンビネーションを発動すると……

マシンガンスイープ中にロールちゃんが先に動ける。ゲージ使用量に見合った連携だ。

水たまりで相手を足止め

ロールのアシストは攻撃判定の持続時間が長く、ロックのマシンガン(➡+B)やロックバスターとの相性がいい。低空マシンガンなどからロールアシストを同時に発動していこう。しゃがみCを先読み対空気味に使う際にも、ロールアシストを入力しておけば対空に失敗した際の保険になる。アシストに対して攻撃を加えてくる相手にはマシンガンスイープで迎撃していこう。

低空マシンガンとロールアシストは相性がいい。アシストを攻撃しにきた相手には……、

マシンガンスイープで迎撃。ガードさせれば反撃はまず受けないぞ。

ロール始動コンボ

① ➡+B Ⓐ ロールほーむらん→(ロックアシストヒット)→ジャンプB→ジャンプB Ⓒ ロールほーむらん

② しゃがみA→しゃがみB Ⓐ しゃがみC→ロールいくわよー!→(ロックアシストヒット)→ハイジャンプB→B Ⓙ B Ⓒ ロールほーむらん→ダッシュ⬈+C Ⓙ B→B Ⓙ B→C

タツカプHEROの秘密
●ヤッターマンタッグ補足:ドロンジョ使用中に攻め込まれたら、発生まで無敵時間が持続するヤッターマン1号のヴァリアブル カウンターで切り返そう。ゲージがあれば守りは鉄壁だ。
●ロックマンタッグ補足:ロールひとやすみのスキを狙って攻撃しにくる相手には、ディレイドハイパーコンボでマシンガンスイープを発動しよう。交代手段としても利用価値は高い連携だ。

刀タッグ

灰燼の蒼鬼&鴉

text:が一くん。

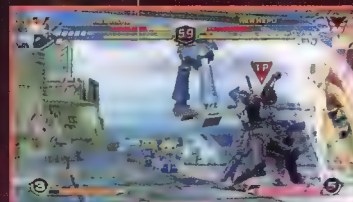
どちらも刀を使ったキャラだけに通常技のリーチが非常に長いという長所が光るのがこの刀タッグ。防御力最低の鴉を灰燼の蒼鬼でどこまでフォローしていけるかが勝負のカギだ。

武士度
破壊力
ゲージ効率
立ち回り
ガード崩し性能

リーチの長さを活かして闘おう

鴉を先鋒でゲージをためて体力をリードした状態で灰燼の蒼鬼に交代するのが理想の展開だ。

鴉使用時にガードを崩すときは、接近戦で事前に灰燼の蒼鬼アシストを呼んでおき、鴉の前ダッシュで相手の裏に回ろう。ヒット時、相手は浮くので立ちBで追撃するといい。

灰燼の蒼鬼使用時は立ちCと⬈+Cでけん制し、相手がこれらけん制技の隙に反撃しようとしたところにBorC鉄砕破で迎撃するのが基本だ。このとき、鉄砕破を出した後すぐに鴉アシストを呼んでおこう。反撃を受けにくくなる上に、追撃もできるようになるぞ。灰燼の蒼鬼から鴉に交代するときは、発生の早い鴉のヴァリアブルカウンターによる交代がオススメだ。

鴉のアシストは発生が早く高性能。鉄砕破と組み合わせてワガママに立ち回れ！

灰燼の蒼鬼始動コンボ

① 立ちA×2→立ちB→立ちC→➡+C→追い討ち(A)立ちB→立ちC→➡+C→連鎖一閃(H)鬼戦術 LV.1→連鎖一閃（空振り）→（少し歩いて）立ちB→立ちC→⬈+C(J)B(J)B→C→追い討ち

② BorC鉄砕破(A)ダッシュ立ちB→立ちC→➡+C→連鎖一閃(H)鬼戦術 LV.1→連鎖一閃（空振り）→（少し歩いて）立ちB→立ちC→⬈+C(J)B(J)B→C→追い討ち

③立ちA×2→立ちB→立ちC→➡+C→追い討ち(H)鬼戦術 LV.1（ヴァリアブル コンビネーション）→立ちC→ダッシュ立ちC→c+C（J）→B（J）B→C→追い討ち

鴉始動コンボ

④ しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→A火車→立ちB→立ちC→{しゃがみC→B火車}×2→⬈+C(J)B→B(J)B→B(C)C鳴雷

①～③は灰燼の蒼鬼使用時のコンボ。①の最初の➡+C→連鎖一閃時に画面端付近に到達していたら、(B)立ちB→立ちC→➡+C→連鎖一閃を鬼戦術の間に加えて、画面中央に相手を吹き飛ばそう。

悪女タッグ

モリガン&ドロンジョ

text:ハメコ。

逃げを得意とするドロンジョのおかげで立ち回りとゲージ溜め能力は優秀。とはいえ、高威力の連続技はゲージ3本が必須となる。露出度はお互いにアレックスほどではないのでこの数値となった。

露出度
破壊力
ゲージ効率
立ち回り
ガード崩し性能

すべてはゲージをためてから！

連続技に組み込めるハイパーコンボがダークネスイリュージョンしか無いこのタッグ。まずは逃げつつ立ち回れるドロンジョを出し、ゲージをためることが重要だ。空中無法石やブタもおだてりゃ…でけん制しつつ、フォローを兼ねたモリガンのアシストをくり出していけば、そう簡単には近付かれない。4ゲージ以上たまったら、約3億ものダメージを与えられるコンボ①を狙うのだ。

相手を画面端に追い詰めた後は、2億5千万近くのダメージとなるコンボ②を狙いたい。

レシピが長く難度は高めだが、アシストさえ呼べればゲージを使わずに済むのが利点だ。

安全に交代する方法

ドロンジョの体力がある程度減ってきたら、全てはここから→バルキリーターンと出して交代するのが安全だ。無敵の長いバルキリーターンで時間を稼ぐことにより、確実に全てはここからを発生させられるぞ。全てはここからを地上でガードしてくれる相手には、ダッシュ～2段ジャンプBとダッシュ～2段ジャンプC（空振りして着地）→しゃがみBによる二択でガードを揺さぶるチャンス！

モリガンからドロンジョに交代したいときは、フィニッシングシャワーを使ってから…。

ディレイドで全てはここからへ。早めにつないでも、ミサイルがドロンジョを守ってくれる。

ドロンジョ始動コンボ

① しゃがみB→立ちC→⬈+C(J)B(J)B→（ヴァリアブル・エアレイド→モリガン）→A→A→B→B(J)B→B(C)Cソウルフィスト(H)ダークネスイリュージョン

② （画面端限定）しゃがみA→しゃがみB→立ちC(L)(B)*Cブタもおだてりゃ…（モリガンアシストヒット）→しゃがみB→立ちC（→ブタもおだてりゃ…ヒット）(C)*A無法石→Cブタもおだてりゃ…（→無法石ヒット）→立ちA→立ちB→立ちC（→ブタもおだてりゃ…ヒット）(C)*A無法石→立ちA（→無法石ヒット）(C)*A会津若松拳→立ちA→立ちB→立ちC→⬈+C(J)B→B(J)B→C

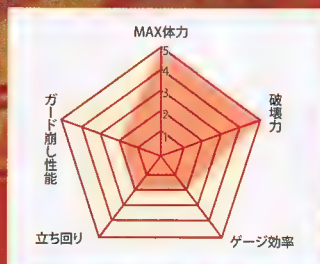
コンボ②の*はそれぞれその前の通常攻撃をキャンセルすることを意味しています。

タツカプHEROの秘密

●刀タッグ補足:コンボの③は鴉パートーナー時のヴァリアブル コンビネーションを利用したコンボで、鴉が攻撃中に灰燼の蒼鬼が動ける。
●悪女タッグ補足:コンボ②のブタもおだてりゃ…は、相手を右側の画面端に追い詰めたときはCで、左側の画面端に追い詰めたときはAで出すこと。

ヘビー級タッグ

灰燼の蒼鬼&テッカマン

text:ケンちゃん

両者ともリーチ、体力が優秀なため地上戦は強い。ただし、機動力が無く主戦場となる空中は弱め。一撃の破壊力を限界まで引き出し、1回のチャンスで一瞬で勝負を決めろ!

鉄砕破を中心に立ち回れ!

灰燼の蒼鬼は立ちAとジャンプCを中心に立ち回っていく。立ちAは跳び越えられると危険なので、アシストテッカマンを適度に出してジャンプを防止しよう。アシストテッカマンヒット時は相手を浮かせられるため、落下に合わせて立ちB→立ちC→↗+C〜で追撃したい。また相手に接近されたときは鉄砕破でしのぐ。ヒット時はアシストテッカマンへつないでエリアルレイヴを決めよう。

テッカマンへの交代は、ヴァリアブルエアレイドを使うと安全だ。けん制での偶発を待とう。

鉄砕破をガードされたときはバロックでスキを消し、反撃を狙う相手をさらに攻撃しよう。

ジャンプCでめくりをねらえ!

テッカマンはアシスト灰燼の蒼鬼を盾に、ジャンプC、2段ジャンプ空中ダッシュCでしつようにめくりを狙っていく。ヒット時は着地後に立ちAをつなぎ、連続技①をきめよう。アシスト灰燼の蒼鬼ヒット時は相手を浮かせてしまうので、立ちC→↗+C、またはCテックランサー→ボルテッカで追撃するのが基本。相手のジャンプに対しては、昇りジャンプAをばら撒いて防止しよう。

昇りジャンプAを出すときはすぐにレバーを下方向に入れてため を作るようにしよう。そして……、

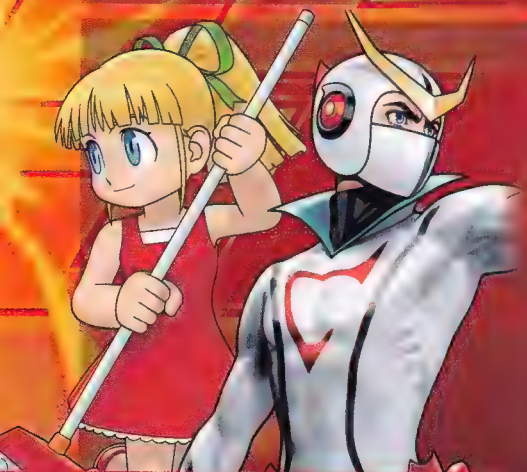
ジャンプBからダメージが高いC銀河風車へつなごう。ヴァリアブル エアレイドもありだ。

テッカマン始動コンボ

① ジャンプC→立ちA→立ちB→立ちC→↗+CⒿB→BⒸC銀河風車→C銀河風車

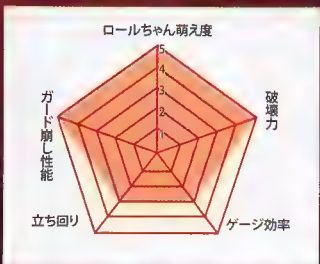
灰燼の蒼鬼始動コンボ

② 立ちA×2〜3→立ちB→立ちC→しゃがみCⒶ追い討ち(アシストヒット)→立ちB→立ちC→↗+CⒿBⒿB→C→(ダウンしている相手に)追い討ち

③ (自キャラ画面端開始)立ちA×4→立ちB→立ちC→しゃがみCⒸ追い討ちⒷ立ちA→立ちB→立ちC→➡+C→一閃Ⓒ鬼戦術 Lv.1→一閃(相手壁バウンド)→➡+C→一閃Ⓗ浄化剣Ⓓ大回転テックラッサー

ロボットタッグ

ロール&キャシャーン

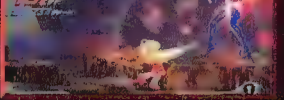
text:

ロールちゃん萌え度
破壊力
ゲージ効率
立ち回り
ガード崩し性能

ダウン追い打ちが可能なハイパーコンボを持つロールとキャシャーン。ダウン追い打ちが可能な局面では必ず決めていこう。また、メガクラッシュに対応しやすいのが強みだ。

アシストから崩しをしかけよう

ロールのジャンプCの判定の強さを生かして相手に触ることに成功したら、キャシャーンのアシストを生かしてガード崩しをしかけていこう。下段の選択肢としてはしゃがみA、中段の選択肢としては昇りジャンプAⒸAロールほーむらん(座高のある程度高いキャラ限定)や➡+BⒸロールほーむらんが有効だ。ロールいくわよー! を使用しておけば崩した際のリターンが跳ね上がるぞ。

ロールいくわよー!時は、中段技である➡+Bをキャンセルしてロールほーむらんにつないで……、

その後の連続技で大きく体力を奪える。アシストをガードさせた後などに積極的に狙おう。

高火力コンボをマスターしよう!

スキの大きい必殺技が目立つキャシャーンだが、ロールのアシストを上手く使うことでスキをカバーできる。フライングドリルやカタパルトニーのスキをフォローするようなタイミングでうまくアシストを発動させていこう。さらに、ロールのアシストはコンボパーツとして非常に優秀なので、コンボの火力が高いキャシャーンと相性が抜群。長い拘束時間を利用して特殊な連続技が可能だ

相手を飛び越えるようにフライングドリルを出し、アシストを呼んでフォロー。キャシャーンの基本だ。

ロールのアシストをうまく使えば発生の遅い技でも連続技に組み込んでいける。要練習だ。

ロール始動コンボ

① (ロールいくわよー!時)➡+BⒸロールほーむらんⒽロールごしごしっ'TURBO

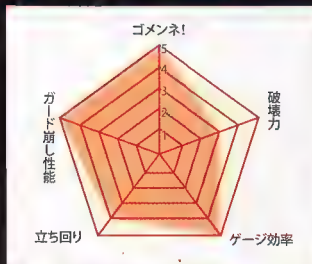
② (画面端付近)↗+CⒿB→BⒿB→B→C→(着地)ロールごしごしっ!Ⓗロールごしごしっ'TURBO→(ディレイド ハイパーコンボ)ブルータルアクス

キャシャーン始動コンボ

③ しゃがみA→立ちBⒶ立ちC→(ロールアシストヒット)→Bフレンダー呼び出し→(ダッシュ)立ちB→しゃがみB→立ちCⒸB電光パンチⒷ(ダッシュ)立ちB→しゃがみB→立ちC→↗+CⒿB→BⒸCフライングドリル→(着地)ブルータルアクス

タツカプHEROの秘密
●ヘビー級タッグ補足:連続技2はしゃがみCが当たる前にDを押そう。連続技3の浄化剣後は灰燼の蒼鬼が刀を地面にたたきつける瞬間に大回転テックランサーを出すのがコツ。
●ロボットタッグ補足:アシストを連続技に組み込む際はバロック発動が暴発しないようにアシストボタンをずらして押すようにしよう。

スト2タッグ
リュウ&春麗

text:花田

ストIIシリーズで活躍し、格ゲープレイヤーならだれでも知っているおなじみのタッグ。年季の入った強さは折り紙付きの両名が組んだら、タツカプの舞台でも活躍できることは間違い無し!?

ゲージ回収は春麗にお任せ!　すべてのヒーローは私の前にひざまずくのよ

スト2タッグの魅力はズバリゲージ回収能力の高さ。3段ジャンプや上段足刀蹴りを使った基本コンボに加えて、春麗の百烈脚はガード時のスキが少なくゲージ増加量も多いため、立ち回りで出していけばあっという間にゲージが満タンになるぞ。たまったゲージはコンボに組み込んだり、真空波動拳を相手のけん制に対してぶっ放したりと、使い道に困ることはないのでガンガン放出しよう。春麗なら空対空でジャンプBがヒットしたら、百烈脚Ⓗ七星閃空脚のコンボが高威力でオススメだ。他にも被ダメージ時にメガクラッシュや、交代手段として真空波動拳をディレイド ハイパーコンボする使い方もいいだろう。

とにかく強い百烈脚。空中ダッシュで相手に接近できたら⬇+B連打で固めよう。

アシストを使いこなせ!

高性能な技が多く、一人でも十分に闘える両キャラだが、アシストも使い勝手が良く、お互いのかゆい部分をフォローできるので使わない手はないぞ。リュウなら空中ダッシュで相手を飛び越えながらアシストとはさみ撃ちをしたり、A昇龍拳ガード時に呼び出してスキを軽減することができる。また、下記の表にある➡+Bの中段技からヒットするコンボもダメージが大きくオススメだ。春麗は気功拳のヒット硬直が長いおかげで、アシストを絡めた地上コンボが簡単に作れるほか、波動拳を盾にすれば相手へ安全に接近することも可能だ。

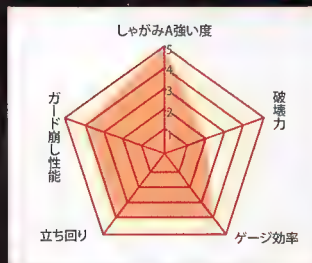
リーチの長いしゃがみB→立ちCから春麗アシストの連係で高ダメージを狙え!

ガードされた時は相手の反撃を防ぐために積極的にアシストを呼ぼう。

①リュウ始動コンボ

➡+BⒸA波動拳Ⓐダッシュ立ちA→立ちB→➡+CⒸC上段足刀蹴り→ダッシュしゃがみA→立ちB→➡+CⒸC竜巻旋風脚Ⓗ真空波動拳

科学忍者隊タッグ
大鷲の健&白鳥のジュン

text:ケンちゃん

科学小パン隊と呼び名を付けたくなるほど、しゃがみAの性能が高い2キャラ。両者とも機動力が高く、空中戦が得意なので立ち回りは強い。ヒット&アウェイで相手をほんろうしよう。

Bバードスラッシュとアシストで崩す

大鷲の健はBバードスラッシュによる奇襲+ヴァリアブルアシストで連係を組み立てる。場所によっては大鷲の健と白鳥のジュンで挟みこめるので、ヴァリアブルアシストヒット時は連続技、ガード時は➡+Bなどを使って揺さぶりにかかりたい。➡+Bからはキャンセル Bバードスラッシュにつなげ、最速バロック→立ちC→⬊+Cからエリアルレイヴに移行しよう。

空中AorBバードスラッシュで相手を飛び越えつつ、ヴァリアブルアシストを呼ぶのもあり。

うまく位置を調整すれば、ヴァリアブルアシストのガード方向を惑わせられる。

Cバインドボムでけん制せよ!

白鳥のジュンの基本の立ち回りはCバインドボムでのけん制。それに加え、大鷲の健のヴァリアブルアシストでバードランを出し、密度の濃いけん制の連係を組み立てよう。画面端で追い込んだ場合は、A稲妻キック→しゃがみCと、B稲妻キックで中下段攻撃の二択を迫る。B稲妻キックからは連続技①に移行すればまとまったダメージが与えられるぞ。

下段のしゃがみCは1段目から➡+Cにつなげ、さらにダッシュしゃがみBで追撃する。

ヴァリアブル アシストを入力してから、2段ジャンプ空中ダッシュで相手を跳び越えよう。

白鳥のジュン始動コンボ

①（相手画面端）B稲妻キック→ジャンプB→立ちA→立ちA→しゃがみB→立ちC→⬊+CⒿBⒿBⒸAバインドボムⒽスクラッチバースト

大鷲の健始動コンボ

②しゃがみA→しゃがみB→⬊+CⒿA→B→BⒿ(後方ジャンプ)A→B→BⒸBバードシュート→ジャンプBⒸCバードシュートⒽ科学忍法バードスラッシュ

③しゃがみA→しゃがみB→しゃがみCⒸ科学忍法バードスマッシュ(ヴァリアブルコンビネーション)→(スクラッチバーストヒット後)ハイジャンプⒿBⒸCバードシュートⒽ科学忍法バードスラッシュ

タツカプHEROの秘密

●ストIIタッグ補足:後衛がリュウならば、ヴァリアブル カウンターで交代するのもオススメ。ヒット時に上段足刀蹴りを絡めたコンボを決めれば消費したゲージはすぐに回収できるぞ。

●科学忍者隊補足:連続技②はエリアルレイヴ以降後、ジャンプA→B→B部分のつなぎは遅らせるのがコツ。連続技①の稲妻キックからは着地寸前にBを押すこと。

タツカプHEROESカフェ

イラストからあなたの思いをぶつけた文章まで。
ここがヒーローたちの集うカフェだべ～。

寄っておいきお前たち！

タツカプ美術館

[illegible]'09のタイトルにも選ばれ、ますます燃えたぎる血潮。そんな熱きイラストをとくと見るがよい！

硬派に幻影！

[illegible]
☆ヒロインたちに負けてはいられな[illegible]
[illegible]

夢はケーキ屋さん☆ HEROINESパフェ

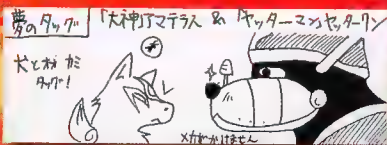
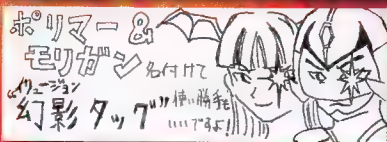
HEROESカフェですって!? だまらっしゃいなのよ！
娘っ子だって負けてないですわ☆のコーナー。

（東京都　よしみ君）
☆ホンバーレディーが今日も飛ぶ！
原作と同じ声優さんなのも見どころ

（東京都　上原キノ君）
☆こっそり出演のリリスさん。
ダネジ（強引な略）時にオタスケ参戦。

（千葉県　ひよこさん）
☆タツカプ ヒロイン大集合！
あ、悪役の人も目立たせてあげてっ！

夢のヒーロータッグ編

[illegible]を組めば、山頂のトロフィー（マニアック）も引っこ抜かれまくり！　そんな夢のタッグを、みんなで考えてはみないか！

（広島県　[illegible]井川天祐さん）
☆続編が出たらアマテラスが「ストライダー飛竜」の2面のザコを出すしか！

（東京都　3ゲージ即ぶっぱ君）
☆ついでにリリスも合わせてトリオって寸法。シメシメ。

タツカプトークラウンジ

[illegible]ことや、ちょっとした『タツカプ』な出来事など
いっしょにおしゃべりしようじゃあないか！

●『タツカプ』のゴールドライタンを見て、これはキン○マンのサンシャイン！　と思ったのは自分だけじゃないはず。
（岐阜県　○×君）

☆初めてかの超人を見たときは、「ゴールドライタンみたいな奴が出てきた！」とか言われてたり（笑）。繰り返される歴史の重さにグォッフォッフォッフォッ。

全国の女子高生のみなっしゃ～んもそれ以外も、どしどし送ってきてね～。

HEROESカフェ　投稿回覧板

○『タツカプ』美術館
ここHEROESカフェでは『タツカプ』のイラストを大募集！　個性的なキャラたちへの溢れる想いを筆に込めて、お気に入りの『タツカプ』キャラをドシドシ送ってネ。

○夢のタッグ募集中
みんなの考えた夢の『タツカプ』タッグを募集！　タツノコやカプコン同士のチームからメーカーを越えたチームまでなんでもOK！　組んだ理由なども書いてネ。

○注意事項
その他、『タツカプ』ネタなら文章、イラスト問わず募集中！　その際、封書による投稿の場合は投稿物の裏などにも住所、氏名の記入をお願いします。

宛先はこちら！
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　『タツカプHEROESカフェ』係

beat#2開始!

EMPRESS beatmania IIDX 16

新年とともにやってきたbeat#2。今回はそんなbeat#2の新コースと解禁曲を紹介。また、DJ YOSHITAKAがステキなゲストを招いて対談する大人気コーナーEMPRESS PLACEもお見逃し無く!

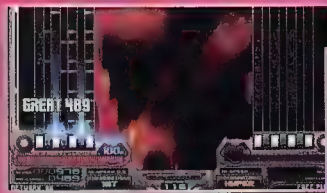
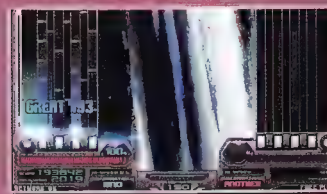
EXPERTコース&九段、十段解禁!

beat#2に伴い、解禁されたEXPERTコースと九段&十段のコースを紹介するぞ。

新たなIR対応コース

[illegible]

[illegible]

[illegible]

SELECTION		
ジャンル	タイトル	アーティスト
MIXTURE	Jack	DesQ
NU SKOOL BREAKS	Just a Little Smile	Sota Fujimori
撫子ロック	凛として咲く花の如く	紅色リトマス
TECHNO	SOLITON BEAM	L.E.D.
TRANCE CORE	Go Beyond!!	Ryu Vs. Sota

TRANCE		
ジャンル	タイトル	アーティスト
ENERGETIC TRANCE	neogenesis	DM Ashura
DREAM TRANCE	Fly Above	Sota Fujimori
TRANCE	MY FUTURE	PINK PONG
BUCHIAGE TRANCE	Cyber Force -DJ Yoshitaka Remix-	Remixed by DJ YOSHITAKA
PSYCHEDELIC TRANCE	PSYCHE PLANET-GT	Remixed by L.E.D.

TECHNO BURNING		
ジャンル	タイトル	アーティスト
TRENDY TECHNO	ミッドナイト堕天使	Dr. Honda
BIGBEAT	Queen's Tragedy	猫叉Master+
TECH-BREAKBEATS	naughty girl@Queen's Palace	DJ Mass MAD Izm*
RAGE AGAINST EMPRESS	天空脳番長危機十六連打	D.J.SETUP
ONLY ONE TECHNO	You'll say "Now!"	BLACK STAR 幸広-YUKIHIRO-

CRY-MAX EMPRESS		
ジャンル	タイトル	アーティスト
ELECTRO-TECH	Mind Mapping	Ryu☆
DANCE MUSIC OF SORROW	NΦ CRIME	C×F
ELEMENTAL CHANT	Turii ～Panta rhei～	Zektbach
NOSTALISH REQUIEM	CaptiVate2～覚醒～	e-Ima
PROGRESSIVE	V2	TAKA

上級者の称号! 九段&十段

[illegible]

[illegible]

[illegible]

シングル九段

曲名	アーティスト	譜面
THE DEEP STRIKER	L.E.D.-G	ANOTHER
天空脳番長危機十六連打	D.J.SETUP	ANOTHER
B4U(BEMANI FOR YOU MIX)	Remixed by DJ YOSHITAKA with Michael a la mode	ANOTHER
moon_child	少年ラジオ	ANOTHER

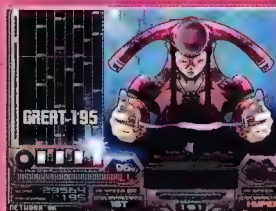
シングル十段

曲名	アーティスト	譜面
Scripted Connection⇒ A mix	DJ MURASAME	ANOTHER
FIRE FIRE	StripE	ANOTHER
ピアノ協奏曲第１番"蠍火"	virkato	ANOTHER
AA	D.J.Amuro	ANOTHER

3y3s

青龍

BPM　：191
SP難度　：N7／H10／A12
DP難度　：N8／H10／A12

特殊な条件を達成したプレイヤーのみ選曲できた『3y3s』が解禁された。青龍の楽曲らしく早いBPMと繰り返されるメロディラインが耳に残るトラックだ。解禁前のボス曲と称されただけあり、難易度の高さはEMPRESSの中でもトップクラス。特に高速同時押し＋スクラッチ地帯と二重階段地帯が難しく、ここをいかにさばくかがポイントとなるだろう。

HYPERでも高難度を誇る3y3s。同時押しの練習は必須だ。

[illegible]

You'll say "Now!"

BLACK STAR 幸広 -YUKIHIRO-

BPM　：155
SP難度　：N6／H10／A11
DP難度　：N7／H10／A11

記憶に新しい前作DJ TROOPERSで突如姿を現したコンポーザー"SUPER STAR 満 -MITSURU-"。そしてEMPRESSでは"BLACK STAR 幸広 -YUKIHIRO-"がONLY ONE TECHNOを引っさげて登場!『You'll say "Now!"』は『ALL MY TURN』とは対照的に低音の響きが心地よい、ややハードテクノよりの硬派なトラックだ。ところで二人はどういう関係なんですか？

謎が多いお二人さん。次回作ではまさかのコラボを期待しましょう(笑)。

beat#2開始とともに出現した完全隠し曲。満を持してスターの登場だ。

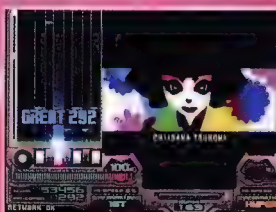
凛として咲く花の如く

紅色リトマス

BPM　：163
SP難度　：N6／H9／A10
DP難度　：N6／H9／A10

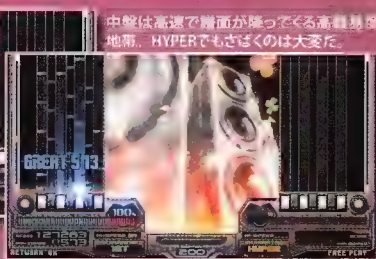
pop'n music 15 ADVENTUREで大人気だった『凛として咲く花の如く』がEMPRESSにも収録。[illegible]しつつ、ピアノパートが入ることにより、[illegible]としているような明るい曲だ。IIDXでも、[illegible]に仕上がっているので、[illegible]

[illegible]

[illegible]

Go Beyond!!

Ryu Vs.Sota

BPM　：200
SP難度　：N6／H10／A12
DP難度　：N6／H10／A12

CS版DistorteDで発表されたSota FujimoriとRyu☆のコラボ曲『Go Beyond!!』が登場。お互いの持ち味であるシンセとハイスピードが見事にマッチ！ アンセムやトランス的な[illegible]聴き応えあるトラックだ。また、Another譜面の難度が非常に高いこともプレイヤー間で話題になり、AC移植を待ちわびた人も多かった楽曲の一つだろう。

中盤は高速で譜面が降ってくる[illegible]地帯。HYPERでもさばくのは大変だ。

[illegible]

次号予告!　DVDと連動!

来月は本誌ライターのハメコ。＆はなだが、段位認定九段に収録されている楽曲を映像コンテンツで攻略していく特別編。1Pと2P両対応はもちろんのこと、画面上部から取った運指も公開。さらにDVDで出たポイントは本誌を使って解説していくぞ。『スクラッチが回らない！』、『最近のSPは難度が高い！』と、悪戦苦闘するライター陣の"いろいろやるせない気持ち"になっていく様子が詰まったDVDをお楽しみに！

DJ YOSHITAKAの大好評連載中の『EMPRESS PLACE』も掲載予定!! 毎回登場する豪華なゲストと繰り広げられるYoshitaka氏の軽快なトークをたっぷり凝縮してお届け!!

隠し曲の解禁、そしてWeekly Rankingも始まったEMPRESS。稼動二ヶ月を経過したが、まだまだ遊べる要素は盛り沢山！ 今後の動向にも目が離せない！

苦手とDPばっかりの両名にSP段位認定の洗礼が襲い掛かる!? 真相のほどは来月の本誌で！

EMPRESS PLACE

DJ YOSHITAKA氏が毎回「EMPRESS」にまつわるゲストをお招きしてトークを繰り広げる当コーナー。第3回となる今回は、DJ YOSHITAKA氏とは古い友人で、今回beatmania IIDXシリーズに初参加というTSU-NA氏が登場だ!!

新ユニットCreative Life その全貌が今、明らかに!?

Yoshitaka（以下Y）　今回は、僕がユニットを結成させていただいたCreative Lifeでの相棒、TSU-NAさんに来ていただきました！

TSU-NA（以下T）　初めまして。TSU-NAと申します。よろしくお願いします。

Y　デビューでいきなりユニットだったんだけど、今回IIDXシリーズに初参加してみてどうだった？

T　自分の名前を出して多くの人に聴いてもらうっていう意味では初めてじゃないけど、フィールドが違ってたり今までユーザー側にいたことを考えると、そういう部分では不思議だったし新鮮だったかな。

Y　なるほど。ところで、実は僕とTSU-NAは昔から知り合いという話をした方がいいよね。

T　どれくらい前だっけ？　6～7年くらい前からだよね。学生時代一緒だったし。

Y　あのころはかなり遊んでたことを思い出すよ(笑)。でも、そういえば音楽を始めたきっかけって何だったの？

T　子供のころ、4才くらいからかな。ピアノをやって……というよりはやらされてたんだけど、その時は音楽を始めた感覚は無かったよ。高校入って軽い気持ちでバンドをやったときに、シンセを買ったんだけど、音楽をちゃんと始めたというとそのころかな。

Y　でも何でシンセ買おうと思ったの？　普通バンドならギターじゃない？

T　ギターはもうすでに居て、打ち込む人間が居ないって話になったんだよ。それでたまたま僕がピアノやってたってこともあって、打ち込みしてくれない？　みたいな流れになった。

Y　え？　いきなり打ち込み？

T　コピーバンドで、打ち込みしないと曲が成り立たない感じだったから。あらかた自分で曲を作って、ギターとボーカルパートを抜いてバンドでやるっていう形だった。

Y　じゃあ完コピだったんだ。

T　そうそう。ずっと完コピだった。

Y　それで、そのときから音楽の道に進むって決めてたの？

T　はっきりとではないけれど、音楽の道に進めたらいいなとは思ってたかな。でも確実に進めるっていう保証もなかったから、大学受験はしたけど。

Y　でもすごいね。録音とかもそのころから家で？

T　そうだね。もう引き篭もって音楽作ってた(笑)。

Y　じゃあ今のスタイルとあんまり変わらないんだ。

T　もうシンセが楽しくて楽しくて(笑)。朝まで曲作って寝ずに学校行ったりとか。

Y　それでどっぷりとハマっていったと。

T　そう。どっぷりと(笑)。でも今思えばピアノやらせてもらっていて良かったって思うよ。

Y　それがきっかけと言っても過言じゃないね。そういえば最初に買ったシンセって何？

T　ヤマハのW7っていうシンセ。

Y　それまだ家にあったよね？

T　まだ今もあるよ。そのシンセがあったから今があるって考えるとやっぱり手放せないし、ずっと手放さないでいようって思ってる。

Y　良い話だ！　じゃあ良い話続きで今回のCreative Lifeの結成話しをしよう。

T　結成の話で良い話ってあった？

Y　学生時代に約束したじゃない。いつか必ず二人で曲を作ろうって。

T　……。

Y　んまあ忘れてると思うけど、そういう約束をしたんだよ(笑)。

T　そ、そうだっけ……。

Y　続けます(笑)。それで、これまでお互い別々の場所で音楽をやっていたけど、そろそろ良い時期なんじゃないかと思って話を持ちかけたわけですよ。もちろん最初はTSU-NAにソロで曲を作ってもらっても良かったんだけど、やっぱり先に約束を果たしたいと思ってユニットっていう形で話をしたんだよ。

T　なるほど、結構考えてたんだね(笑)。

Y　考えてますよ(笑)。そしてユニット名のCreative Lifeだって意味があるんですよ。

T　このユニット名にはどんな意味が？

Y　僕らって普段生活してるときの顔と、ライブとか曲作りをしているときの顔と二つの顔を持ってると思うんだけど、その二つを行き来してると、時期的にどちらかに傾くことが多くなったりするじゃな

dj Yoshitaka氏とは学生時代からの友人で、BEMANIシリーズのデビューをdj Yoshitaka氏とのユニットで飾った。シンセサイザーをこよなく愛し、かわいく明るくキャッチーなテクノポップが得意。

い。そうすると、段々クリエイティブな考えができなくなることもあって、そうならないように常にクリエイティブでいたい、クリエイティブな生活をしていこうっていうことで、このユニット名をつけたんですよ。だからこのユニットで作るときは、やりとりも常にクリエイティブにしていこう。

T　それどういう意味？（笑）

Y　例えば、メールの文面ひとつとっても、堅苦しくなりがちでしょ。まあ用件を伝えることが重要だから仕方無いのは分かるんだけど。でもそればっかりだとやっぱり面白くないし。だからもっとこうクリエイティブな内容にしようと。

T　それ伝えたいこと自体が分かりづらくなったりしない？　大丈夫なの？（笑）

Y　どうだろう（笑）。まあクリエイティブな発想を常に持っていたいという感じかな。前からあるやり方をそのままやるんじゃなくて、自分だったらどうするかなっていう風に常に考えたい。

T　なるほど。なかなか奥が深いね。でもじゃあ始めからそう言えばすぐ分かったのに（笑）。

Y　遠回りし過ぎた（笑）。でも曲の話を持ちかけたとき、最初何か思った？

T　昔から知ってはいるけれど、実際二人で曲を作ることって無かったから正直うれしかったよ。もちろん初めてで不安な部分もあったけど、それよりも楽しみな方が大きかったかな。

Y　曲はどうだった？　今回は僕が前から暖めてた曲を、ほぼ完成させた形で渡したんだけど。

T　あのデモの段階ではハウスだったから、あの曲をどうやって自分のフィールドにもっていこうかなってすぐに考え始めた（笑）。

Creative Lifeのスタートを飾った"I'm Screaming LOVE"。楽曲はラブリーキュートなテクノポップサウンド。ムービーもかわいさ120%の超プリティな出来になっているぞ。

Y　最初からある程度の方向性は話し合ってたし、そんなに戸惑うことは無かったのかな。

T　そうだね。でも僕の中にあるイメージとYoshitaka君の中にあるイメージがちょっとずれてたところもあったから、その辺りはお互い伝えるのがちょっと大変だった部分もあったかな。個人で思ってることが違うから仕方無い部分はあるんだけどね。

Y　確かにそれはあったね。でも最初は、昔から知ってるし、会わなくても大丈夫だろうって思ってたんだけど、しばらく会ってなかったっていうのもあったし、音楽に対するお互いの価値観もその間に少しずつ変わってきてたから、だめだったね。だから今回飯を食いに行ったじゃないか。

T　ファミレス行ったね。二人で（笑）。

Y　延々と議論して、忘れないように紙に書いた記憶がよみがえるよ。

T　紙って、ファミレスに置いてあるナプキンでしょ（笑）。

Y　まあまあ。でもあれから激変したじゃない。

T　うん。あのあとはかなりスムーズだったね。

Y　そんな"I'm Screaming LOVE"だけど、あれ歌詞のテーマが現代版雪女。

T　そんなこと言ってたね。というか、歌詞書いたのSSDじゃない（笑）。

Y　そう、今BEMANIの作詞界をゆるがしている奇才SSD（笑）。彼は繊細なハートを持っているから芸術関係の仕事向いてると思う。

T　そうだね。確かに向いてるね。

Y　後のボーカルの編集とかディレクションとかは全部TSU-NAに任せちゃったけど、やっぱり正解だったよ。あ、そういえばコード変えてたね。

T　うん、コード進行は若干変えた。Bメロのところだけど、あそこはもともと和音の構造が複雑だったから、ちょっとシンプルに直した感じ。ほかにもガラッと変えてやっちゃったところはあるかな。小ネタはかなり詰め込んだよ（笑）。

Y　さすがTSU-NAのコマテク（笑）。TSU-NAはかなり凝った作りするよね。何ていうか、マメだよね。

T　普通じゃ聞こえないところとか、何かこだわっちゃったりするんだよね。

Y　でもシンセ分かる人なら小ネタ系はかなり楽しんでもらえそうだけど（笑）。

T　だといいね。ヘッドホンで音量あげてもらったりすると聞こえる音もあるから、そういう楽しみ方してもらうのもうれしいな。

Y　まさにコマテクTSU-NA。

T　褒めてるのかどうかよく分からない（笑）。

Y　じゃあ今後のCreative Lifeだけど、どうしていきたい？　僕は気軽に楽しめるサウンドっていうのをメインにやっていきたいと思ってるんだけど。

T　基本的には聞きやすい曲を中心に作っていきたいな。Creative Lifeとしての曲だとあんまり暗いイメージって無いかもしれないけど、それがCreativeなLifeにつながるのなら果敢に挑戦していきたい。

Y　あとは、お互いが普段あまり見せないようなところをお互いで引き出していきたいかな。そうすればユニットの中で個人個人が成長できると思うし。

T　そうだね。じゃあ音楽の方向性としてはどう？

Y　テクノポップスっていうのに重点を置いて、デジタルサウンドを駆使してクセが無いものを作っていこうと思います（笑）。じゃあ最後に、TSU-NAの思っている音楽のビジョンを聞いちゃおうかな。今後はソロでもやってもらうかもしれないし。

T　そうだなあ。自分の中で一番重要なのは、聞き手の耳に残るっていうことかな。歌モノもそうだけど、インストでも"もう一回聴きたい"って思ってもらえるような曲を作りたいね。そこありきで、どんなジャンルも作っていきたい。あとは昔からシンセをやってきてるし、自分を表現するのはシンセが一番良いって思ってるから、シンセを駆使したキャッチーな曲で、口ずさめるような曲を発信していきたいね。

Y　ではファンの皆さん。Creative Lifeの次回作はもちろん、TSU-NAの次回作にもぜひ期待していてください！

（1月14日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

聖女たちの力を最大限に引き出そう!!

すっごい! ARCANA HEART 2 アルカナハート2
～転校生 あかねとなずな～

●文中の略号は以下の意味を表します。
【】=アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ=キャンセルでのつなぎ　Ⓙ=ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ=ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ
●連続技のダメージは、特に指定が無い限り両者共に愛のアルカナで、はぁとに対して体力満タンから決めたときのもの（総体力の基本値は26,400）

バージョンアップが決定し、バランスの向上が期待できる本作。闘劇を目指す人もそうでない人も、さらなる上達のために情報を吸収しよう。

Text:ケンちゃん（悩み相談所）

すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～
■メーカー　：エクサム
■ジャンル　：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法　：8方向レバー＋5ボタン
■発売日　：10月下旬（稼働中）
■使用基板　：eX-BOARD（エクスボード）

マニアックな対策を極めて勝率アップ! すっごい!悩み相談所

今月も私、犬若あかねが、そのきらめきはスターライトをはじめとしたみんなが苦戦している必殺技について、対処法をしっかりと教えてあげる! どんな技だって、やる気になったお姉さんに任せとけ♪

このまなざしはムーンライト(➡⬇⬊)への反撃

アンジェリアのこのまなざしはムーンライト(➡⬇⬊)は、技後にダウン状態となるため反撃が難しい。しゃがみガードで空振りさせ、アンジェリアがダウンする前に下表の技で反撃しつつ連続技に持ち込むのが基本だ。ただし、キャサリンときらはしゃがんで避けられないので、専用の反撃法が必要。きらは暗転を確認してから⬅＋Dで避け、しゃがみBで反撃。キャサリンはガード後にガードキャンセル➡＋Dで相殺し続けた後、起き上がりにC押しつぶしたるっちゅーねん!を重ねると確定するぞ。

このまなざしはムーンライト(➡⬇⬊)への反撃技

[illegible]	[illegible]
あかね	しゃがみB
なずな	しゃがみB
ペトラ	しゃがみB
ゼニア	しゃがみC
ドロシー	しゃがみB
エルザ	しゃがみE
クラリーチェ	しゃがみE
はぁと	しゃがみE
冴姫	しゃがみE

[illegible]	[illegible]
神依	しゃがみB
このは	しゃがみE
舞織	しゃがみE
美凰	しゃがみB
リリカ	しゃがみE
リーゼロッテ	しゃがみB
頼子	しゃがみE
フィオナ	しゃがみB
アンジェリア	しゃがみE

シャッフル対策

ドロシーのシャッフルをガード後は、最後の1段の直前にガードキャンセル➡＋Dを使い、最後の1段を相殺しつつ発生の早い技で反撃を狙おう。確定はしないが、相手はこちらの行動を見てからでは対処が間に合わないので有効だ。

また、ドロシーに起き攻めで打撃技を重ねるときは、打点の高めな技を使いつつバックステップまで入力しておこう。リバーサルのシャッフルと相殺しやすく、その際はバックステップでシャッフルを回避できるのだ。回避後、相手は各種キャンセルができないので、すぐにフロントステップしてしてカウンターヒット始動の連続技を決めよう。

ドロシーの起き上がりに打撃技を重ねるときは、足払い系以外で持続時間の長いものがオススメ。

起き上がりにシャッフルを出されても相殺になりやすい。バックステップまで入れ込んでおこう。

水のE攻撃連発回避法

画面端で水のアルカナのE攻撃を連発する固めには、最速でガードキャンセルをするとスロー効果により対処されやすいので注意。ここは長いガード硬直時間を逆に利用し、遅めにガードキャンセル⬅＋Dを使って2発目の技を回避するのがオススメだ。

E攻撃をガード後、次の技を回避するタイミングでガードキャンセル⬅＋D。

水玉を設置されている場合は、回避後に打撃技ではなく投げ技で反撃しよう。

『すごカナ2』バージョンアップ決定!!

闘劇'09の店舗予選を前に、『すごカナ2』のバージョンアップが決定! 今回は無料でのバージョンアップだが、不具合の修正だけなく、キャラやアルカナの性能に調整が加えられるとのこと。また、『FULL!』で好評だったトレーニングモードを搭載。各種ゲージや相手の行動を設定できるほか、相手キャラ＆アルカナを自由に変更可能だ。

気になる稼働時期は、2月下旬～3月上旬を予定しているとのこと。2月6日発売予定の闘劇魂Vol.12では変更点情報を掲載予定なので、気になる人はチェックしてみよう。

キャサリンはジャンプ中にAC同時押しでホバリングが可能に! レバー左右で移動できるぞ。

5分間自由に練習できるトレーニングモードを搭載! 連続技やセットプレイを磨いておこう。

すっごい! ひみつメモ
●**自発的にダウンする技の硬直**：今回取り上げたこのまなざしはムーンライト(➡⬇⬊)のほか、自発的にダウンするキャサリンのめっちゃ回るでラリアット!、はぁとのC鉄拳ぱんち(⬅⬋⬇⬊➡版)、頼子の天地を焦がす魔界の劫火、フィオナのエクスカリバー(地上)後の起き上がりは、対投げ無敵が無く1フレームだけガードしかできない瞬間がある。コマンド投げを重ねれば確定するのだ。

対戦攻略

犬若あかね

今回はガード崩し能力がアップする二つのアルカナをピックアップ。機動力を生かし、相手の心のスキを突いて連係を決めろ!

闇で起き攻め強化!

闇のアルカナ選択時に使える、強力な起き攻めを紹介。まずは空中連続技を満月落としで締めた後、あかねが落下し始めたタイミングでマルテルンを出し、Eを押し続けよう。ここで相手の様子を見て、ダウン回避の有無によって行動を変えるのがポイントだ。

相手がダウン回避を取った場合は、マルテルンの硬直が解けた瞬間にEを離し、同時にA空中風舞いを出せばガード方向を惑わせられる。一方、相手がダウン回避をしなかった場合は、Eを押し続けて待つ。そして、相手が起き上がるタイミングに合わせてマルテルンを発動しつつ、A風舞いで背後に回り込んでガードを揺さぶろう。

満月落としを決めた後にマルテルンを設置し、相手のダウン回避を確認しつつEを離す。

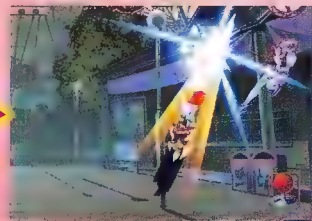
同時にA空中風舞いで背後へ。相手がダウン回避を取らなければ余裕をもって動ける。

聖で崩し能力アップ!

聖のアルカナ選択時は、立ちE(最大タメ)の発生が29→24フレーム、しゃがみE(最大タメ)の発生が27→21フレームと早くなるため、ガード崩し能力が格段にアップする。どちらもほぼ回復不可能なタイミングで追撃できるので、下記の連続技で体力を奪おう。

しゃがみE(最大タメ)後は、連続技Ⅰを決める。ホーリーソング中に➡+Dを入力し続け、動き出した瞬間にBを押そう。Ⅱは、立ちEの先端を当てるとあかね分身の術が届かないことがあるので注意。瞬刻なら、どの間合いでも確実にヒットさせられるぞ。

また、レバー入れ投げからアルカナ必殺技と風舞いを使ってガード方向を惑わす、おなじみの攻めも完備。レバー入れ投げ後に最速でジャベリン、もしくはファランクスを出し、最速でアルカナホーミングをするタイミングで⬅⬉⬇⬈➡+D～Aずらし押しと入力すれば、風舞いで背後に回り逆ガードになるぞ。ヒット時はフロントステップ～しゃがみAから連続技を決めよう。

やや高い位置で相手が壁受け身を取るような状況では、持続時間が長い月砕きを重ね……、

ガードクラッシュを誘発! 聖のアルカナでは発生しやすい状況なので覚えておこう。

聖のアルカナでの連続技

Ⅰ (苦霊1個) しゃがみE (最大タメ、相手ガード) Ⓒ ホーリーソング Ⓗ (➡+D)→立ちB Ⓙ B Ⓙ [B→C] 月砕き {～花薙ぎ} or {Ⓒ 満月落とし} ダメージ:8970or9900

Ⅱ しゃがみE (最大タメ、相手ガード) Ⓒ ホーリーソング Ⓗ (➡+D)→あかね分身の術or瞬刻 ダメージ:8184or10190

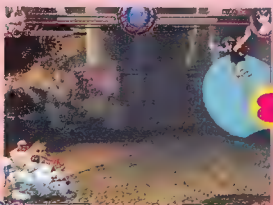
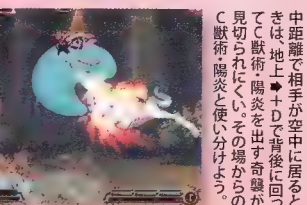
Ⅲ 立ちE (最大タメ、相手ガード) Ⓗ (➡+D)→あかね分身の術or瞬刻 ダメージ:8964 ※聖のアルカナ以外でも可能

対戦攻略

犬若なずな

攻撃範囲が広いなずなは、機動力が上がる時のアルカナと相性がいい。今月はその基本的な立ち回りとセットプレイを紹介!

時のアルカナのメリット

時のアルカナ選択時は、攻撃範囲が広い各種獣術・陽炎と地上➡+Dを組み合わせることで、画面内のほとんどを攻撃できるようになる。中～遠距離で相手が空中に居るときは、➡+Dで相手の下をくぐり、背後からC獣術・陽炎を出すと見切られにくい。また、相手が地上で飛び道具やスキの大きな行動を取るようなら、➡+D→A獣術・陽炎でつぶしていこう。

さらに、無敵技の乏しいなずなにとって、時のバックステップは心強い切り返し手段となる。移動距離が短く、リーチと持続時間に優れた技は回避しにくいので、近距離でのA攻撃などに的を絞って使おう。画面端でダウンした際、相手が後方ダウン回避～A獣術・陽炎を警戒して打点の高い攻撃を重ねてくるようなら、その場ダウン回避～バックステップで対抗するのも有効だ。

中距離で相手が空中に居るときは、地上➡+Dで背後に回ってC獣術・陽炎を出す奇襲が見切られにくい。その場からのC獣術・陽炎と使い分けよう。

召喚・玉兎を活用

時の地上➡+Dで相手の向こう側に回りつつ動作中に召喚・玉兎を出すと、振り向かずに技が出る。玉兎が相手に向かって進むため、攻める際の保険として使いやすくなるぞ。

主な狙いどころは、画面端以外の空中連続技で獣術・陽炎Ⓒ無量光の意→ジャンプCと決めた後や、レバー入れ投げの後。解放・射干玉～B追加入力でも、同様のテクニックが可能だ。

レバー入れ投げ↓➡+D↓召喚・玉兎↓➡+D↓A獣術・陽炎の連係は、ガードされても玉兎がスキをフォロー、ヒット時は玉兎がつながって連続技へ。

アルカナブレイズの狙いどころ

連続技で低空の相手にしゃがみC(1段目)を決めた後は、キャンセルで無量光の意が連続ヒットする。さらにしゃがみC(1段目)で追撃しつつ立ちE(最大タメ、ボタン押しっぱなし)を設置し、アルカナフォース展開→アルカナブレイズと最速で発動。アルカナブレイズ発動の準備動作中にEを放し、設置しておいた立ちEをダウン追い打ちでヒットさせれば、相手が起き上がった直後にアルカナブレイズが発動する。トドメの一撃に使うといいぞ。

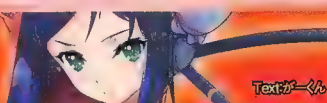
立ちE(最大タメ)を開放するタイミングはギリギリまで遅らせる。相手によってはつぶされるもののかなり限られるので、状況を選んで使っていこう。

すっごい! ひみつメモ

●**あかね補足**:立ちE(最大タメ)を密着状態でガードさせた後は、➡+Dからしゃがみ Bで追撃しつつ空中連続技につなげられる。ホーミングキャンセルを⬈+Dで入力すると決めやすいぞ。

●**時なずな補足**:➡+Dから必殺技を出す際は、相手の位置を問わずなずなの向きに入力すればOK。バックステップ(分身)で相手の地上攻撃を受け止めたときは、A獣術・陽炎がほぼ確定する。

対戦攻略 美凰 Mei-Fang

Text:がーくん

前作では選びにくかった時のアルカナだが、今作では相性抜群。強力な起き攻めで攻め倒せ！

時のアルカナでの連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ A白虎崩虔Ⓗ（⬈+D）→フロントステップ～【立ちA→立ちC】Ⓙ 空中ダッシュC→フロントステップ～【立ちA→立ちC】Ⓙ 空中ダッシュE→フロントステップ～ジャンプ【A→E（2段目）】Ⓙ C Ⓒ 天部仙掌　ダメージ:9393

Ⅱニュートラル投げ（→離縛の意ヒット）→しゃがみC Ⓒ A白虎崩虔（→離縛の意ヒット）→フロントステップ～【立ちA→➡+B】Ⓙ【B→E（1段目）】Ⓙ C Ⓒ 天部仙掌　ダメージ:7650

Ⅲニュートラル投げ（→離縛の意ヒット）→立ちC Ⓙ（離縛の意ヒット）→空中ダッシュE→フロントステップ～ジャンプ【A→E（2段目）】Ⓙ【B→C】Ⓒ 天部仙掌　ダメージ:7828

Ⅳ⬅+A（→離縛の意ヒット）→しゃがみC（→離縛の意ヒット）→フロントステップ【立ちB→立ちC】Ⓙ 空中ダッシュE→※フロントステップ～ハイジャンプ【A→B→E（2段目）】Ⓙ【B→C】Ⓒ 天部仙掌　ダメージ:11090

Ⅴ昇りA朱雀宝輪（→離縛の意ヒット×2）→フロントステップ～立ちC Ⓒ 空中ダッシュE～Ⅳの※以降と同様　ダメージ:10156

時の起き攻め

時のアルカナ選択時に天部仙掌を決めた後は、ホーミングキャンセル（➡＋D）で接近して離縛の意を設置する起き攻めが強力。設置後は下段の⬅＋A、中段の昇りA朱雀宝輪（中段）、ニュートラル投げを使い分けて、相手の起き上がりを攻めよう。ヒット時は左記のようにホーミングゲージ無しで連続技を決められる上、相手が⬅＋Dを出してきても離縛の意が当たるので、比較的安全に攻められるのだ。

Ⅰは時の基本連続技。あかね、ゼニア、エルザ、クラリーチェ、神依、リーゼロッテには、2回目の立ちA後に【遅め立ちB→立ちC】Ⓙ 空中ダッシュ【A→E】～とつなごう。はぁと、冴姫には、画面中央のみ空中ダッシュC後に【立ちA→➡＋B】で拾うこと。

Ⅱは画面中央での投げ始動。Ⅲは画面端で投げた場合のもので、ペトラとアンジェリアには立ちCをしゃがみCに変え、あかね、ドロシー、リーゼロッテ、フィオナには投げ後に立ちA Ⓒ A白虎崩虔→立ちC Ⓙ 空中ダッシュE～で追撃（あかね、フィオナには立ちCを省く）。なお、頼子には入らない。

Ⅳは、画面中央ではゼニア、エルザ、アンジェリアには立ちBの前に立ちAを追加、さらには離縛の意ヒット後に【立ちA→立ちB】で追撃しよう。

対戦攻略 リーゼロッテ・アッヒェンバッハ Lieselotte Achenbach

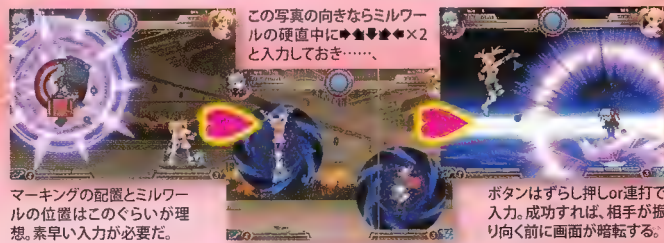
Text:伝説のオタク

今月は魔のアルカナのセットプレイを紹介。原理とコツを覚え、ここぞという場面で狙っていこう！

美味しい紅茶の淹れ方

魔のアルカナ選択時に、人形収納時、かつパワーゲージが4本以上ある状態でレバー入れ投げを決めた後は、紅きメツェルンに染まる闇を狙うチャンス。投げ後に最速で「その場」→「前方ジャンプの昇り」→「後方2段ジャンプの昇り」の順でマーキングを設置し、一瞬遅らせて三つのマーキングの中央付近の高さでミルワールを発動。続けて最速で紅きメツェルンに染まる闇を出せば、アルカナフォース以外では回避困難な連係となるぞ。

本作では空中での振り向き動作が始まった直後に、各種ホーミング移動と前後空中ダッシュができないタイミングがある。ミルワール後は両者逆向きで出現するため、空中に出現後は硬直が解けてから2～8フレームの間、上記の行動ができない。ミルワール→最速紅きメツェルンに染まる闇はちょうどそのタイミングに重なるので、暗転後に⬅＋Dで回避されないのだ。

ここで重要となるのが、ミルワール後はリーゼロッテも超低空に出現していること。ここから最速で紅きメツェルンに染まる闇を出すためには、ジャンプ攻撃を出しつつ着地し、さらに着地の硬直をキャンセルする必要がある。レバーはミルワール前の向きに入力し、ボタンは素早く連打するか、硬直が解けた瞬間にA→BまたはB→Aとずらし押しするとやりやすいぞ。

なお、ミルワール後の1フレーム目だけは各種空中行動が可能だが、前述のように三つマーキングを配置してあれば、相手がどの方向にホーミング移動をしても回避されないぞ。

この連係はレバー入れ投げ後だけでなく、相手が地上に居る状況ならいつでも狙うことができる。空中無敵技を持たない、または使えない状態の相手に狙っていくといいだろう。

マーキングの配置とミルワールの位置はこのぐらいが理想。素早い入力が必要だ。

この写真の向きならミルワールの硬直中に➡⬊⬇⬋⬅×2と入力しておき……、

ボタンはずらし押しor連打で入力。成功すれば、相手が振り向く前に画面が暗転する。

対戦攻略 安栖 頼子 Yasuzumi Yoriko

Text:伝説のオタク 協力:じゃまのうちくん

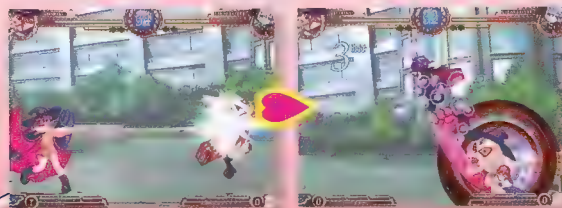
今月は、魔のアルカナを使った連続技をメインに紹介。威力が高いのでぜひマスターしてほしい。

リターン重視の魔

頼子は➡＋A（タメ）、⬊＋B（タメ）、立ちC（タメ）などリーチの長いけん制を持つものの、そこからまとまったダメージを与えるのが難しい。だが、魔のアルカナなら右記のような連続技が可能なので、その悩みを解消できるぞ。連続技中に相手を毒状態にできるものが多いので、ダメージは十分だ。

Ⅰは、ドロシー、リーゼロッテ、フィオナ以外に決められる、至近距離限定の連続技。頼子にはしゃがみE（最大タメ）が空振りしやすいので注意。

Ⅱは画面端以外限定で、ペトラ、ドロシー、このは、舞織、美凰、リーゼロッテ、きら、フィオナ、アンジェリア以外に決められる。

ⅢとⅣも画面端以外限定だが、全キャラに決められる。Ⅲは【⬇＋C→⬊＋C】のつなぎを遅らせ、立ちC（タメ）を低めに当てるのがコツだ。Ⅳは、画面端では➡＋B（タメ）を立ちCに変え、しゃがみE（最大タメ）につなごう。

画面端以外で立ちC（タメ）を単発で使った場合は、ヒット確認してミルワールへ。その後は【⬊＋A（タメ）→しゃがみE（最大タメ）】とつなごう。

魔のアルカナでの連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→⬊+B】Ⓗ（➡+D）→【⬊+A（タメ）→しゃがみE（最大タメ）】※Ⓒ デシリュール（⬅⬇⬋～⬉）→ジャンプB Ⓙ【B→⬊or⬇+C→⬊or⬇+C】　ダメージ:6655+毒ダメージ

Ⅱ【➡+A（タメ）→⬊+B（タメ）→立ちE】Ⓒ ミルワール→【立ちC→しゃがみE（最大タメ）】～Ⅰの※以降と同様　ダメージ:7760+毒ダメージ

Ⅲ【➡+A（タメ）→⬊+B（タメ）→⬇+C→⬊+C】Ⓗ（➡+D）→立ちC（タメ）Ⓒ ミルワール→しゃがみE（最大タメ）～Ⅰの※以降と同様　ダメージ:8381+毒ダメージ

ⅣB空中襲い来る地獄の制裁Ⓗ（⬊+D）→（着地）d+B（タメ）→立ちC（タメ）Ⓒ ミルワール→【立ちC→しゃがみE（最大タメ）】～Ⅰの※以降と同様　ダメージ:8918+毒ダメージ

すっごい！ひみつメモ　●**美凰補足**：Ⅴは、フィオナには立ちC→空中ダッシュCを省く。エルザ、クラリーチェには、画面端のみ空中ダッシュ後、立ちB→遅め立ちCで拾おう。　●**リーゼロッテ補足**：紅きメツェルンに染まる闇は、マーキングが二つ以上ある場合、設置した順に2フレームずつ遅れて発生する。持続時間はそれぞれ6フレームあるので、二つ以上重なっていれば空中⬅+D（無敵時間7フレーム）では回避されない。

すっごい!!? アルカナSIGNALS!

現場の寒さも関東大崩壊の危機も、気合いで乗り切る兵藤です！　今月も力作投稿に加え、グッズ投票バトルの第二報が届きました！

エクサム公認!!

今月のぴろりん♪占い

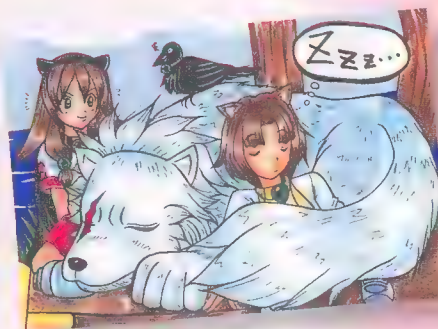
ランダムで変化する、コイン投入時の効果音「ぴろりん♪」のボイス もし舞織の声だったら、今日はお出かけするよりも、あえて家でゆっくりと過ごすと吉ですよ ヴァレンタインデーも近いことですし、ラッキーアイテムのチョコレートでほっと一息

2月は聖女の季節です！ アルカナGALLERYS!

2月は女の子の決戦舞台！　いや、豆まきじゃなくて!!　今月はその2月効果か、聖女投稿戦線も寒さ知らずの熱戦です！

（東京都　上原キノ君）
☆普段凛々しい人ほど、笑顔が可愛いんです！　指摘したら、照れつつお説教されそうですけどね。

（茨城県　mikoko君）
☆スレンダーな体と翼が目立つ、珍しい構図。リリカさんの小悪魔っぷりを再確認です！

（千葉県　N・H君）
☆こちらは、PS2版発表のお祝いイラスト！お家で全員集合となる日をお楽しみに！

（東京都　柊かえでさん）
☆何ともあったかそうな、お昼寝タイム。霊獣と姉の愛で、暖房いらずのなずなさんです！

チョコのアルカナ出現!? ヴァレンタインホーリーソング

2月といえば、聖のシラエル……じゃなくて聖ヴァレンタイン!!　聖女もやっぱり女の子、2月は別の大バトルが勃発中のようで……!?

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆ちょっと意外な方がチョコを作る側に!?　ビターと見せかけ、すごく甘い予感が（笑）。

（東京都　[illegible]君）
☆なずなさん、外国の[illegible]（?）に初挑戦の[illegible]　このはさんも負けてはいられませんよ!?

グッズ投票バトル、ついに来月決着！

激闘展開中の次回グッズ化決定バトルですが、この号の発売日はまさに最終締め切り直前！　現在票差は見ての通り、まさに拮抗状態です。

今回は特別に、闘劇にも出場経験のある対戦の猛者お二人から、応援のお言葉をいただきました。皆さんも負けずに決戦投票をお願い致します！

決着を間近に控え、眼光鋭くにらみ合うこのはさんとマーリンさん 商品化の座を勝ち取るのはどちらか、あなたの一票がその明暗を分けるかも知れません！

第2回締め切り中間発表!!

このは	マーリン
46.2%	53.8%

このは応援代表 殿氏のコメント

オレ、このはがこの企画で勝ったら、闘劇の壇上にぬいぐるみを連れて行くんだ☒☒。このはへの決戦投票、よろしく頼む！

マーリン応援代表 たぬきち氏のコメント

デフォでかわいいマーリンだけど、一番かわいいのはやっぱりアンジェの当て身中。凹凸の無い胸に精いっぱいつかまってるところだね。

投票は2月4日まで！

制服このはさんとマーリンさん、どちらが商品化するかは投票次第！　先月募集した第三回投票に未参加の方は、まだギリギリ間に合います。アンケートの自由欄などでご投票を！

イベント限定グッズを特別プレゼント！

イベント『LINEAR vs. EXAMU』での限定販売だった激レアアイテム「アルカナグッズセット」。今回は何と、特別にお一人様にプレゼント致します!!　写真で紹介しています2点に加え、かわいい携帯クリーナーとイベント記念ストラップも入ったこのセット、ここを逃せばもはや入手は不可能かも!?

あかね&なずな おひるねまくら!

犬若姉妹と一緒にのんびりお昼寝できる、こちらの枕。モリオモト級の回復能力を持っているのでは!?

新キャラ3名を含む「ちちくらべ」完全版!?

『2』のムックで好評だった「ちちくらべ」に、犬若姉妹とハラセさんを加えた、まさに完全版資料である当タオル。聖霊庁も驚きの逸品です！

最後の入手チャンス!?
応募要項などは88ページにて！

すっごい! ひみつメモ　「すっごい!?アルカナSIGNALS!」では、「アルカナハート」シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　上記グッズバトルへの投票もこちらへ↓
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

全国覇者決定!

STREET FIGHTER IV

略称表記
セービングアタック……セービング
スーパーコンボゲージ……SCゲージ
リベンジゲージ……Rゲージ
N……ニュートラル
C……キャンセル
SC……スーパーキャンセル
EX……EXセービング
・でのつなぎ……ターゲットコンボ
攻撃を出さずに着地するジャンプ……空ジャンプ

STREET FIGHTER IV（ストリートファイターIV）
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2008年7月（稼働中）
■使用基板：TypeX2

Text：チームストIV（OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、パチ、ラオウ、ロケット）

昨年から予選が開催されていた、ストリートファイターIV全国大会がついに決着。『ストIV』一色だった激動の週末をリポートするぞ。いつものQ&Aコーナーも要チェックだ!!

頂点を決める闘い 全国大会決勝

かねてより注目されていたカプコンオフィシャル全国大会「闘志再撃・拳を燃やせ～決勝大会」が、東京は品川インターシティホールにて1月18日に開催された。その熱をパッケージしてお届けだ！

注目選手多数の128名トーナメント!

抽選で決まったトーナメントを壇上（ベスト8）まで勝ち抜いたのは、以下の通り。

Aブロックは「伊予」（ダルシム）。「モルダー」、「魔法少女ざんぎたん」と、強豪のザンギエフを二人倒すなど、ポテンシャルを引き出していた。

Bブロックは最注目プレイヤー「ウメハラ」（リュウ）が主役だった。仕上がりは上々で、連続技をミス無し、キャラ対策も高レベルなものを見せ付けて進む。しかしブロック決勝で惜しくも新鋭・「ベガカレー」（サガット）に敗北を喫してしまう。

Cブロックを抜けたのは、当日枠をゲットして参加の「金デヴ」（ルーファス）。「静岡最強」（ブランカ）、「たかだ」（サガット）など高BPプレイヤーを倒しての通過。このブロックでは大会唯一のバルログ使い「誠」（バルログ）は、惜しくも2回戦で敗退した。

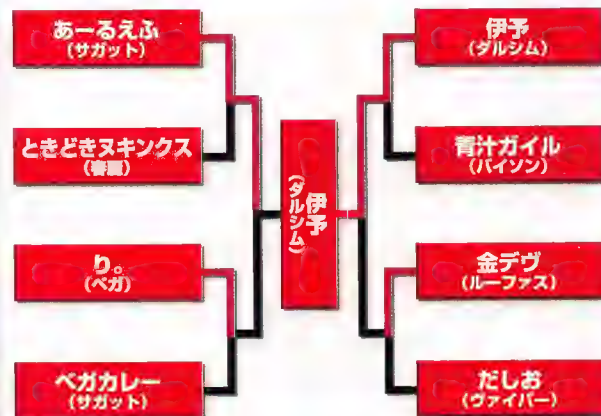
BP全国1位のウメハラ。決して不調ではなかったが、サガットに敗れてしまう。

Dブロックは「梅園」（ベガ）、「ごしょ」（ルーファス）、「ゴルグ」（ブランカ）の有名プレイヤーがひしめく中、「青汁ガイル」（バイソン）が通過。

Eブロックは、レジェンド級のプレイヤーである「り。」こと「りき」（ベガ）がパワフルなプレイを見せ付ける。こちらも相性の悪いとされるザンギエフやサガットを倒して通過した。

Fブロックは、優勝候補の「マゴ」（サガット）が1回戦で「カンバラ」（豪鬼）を破るが、「だしお」（ヴァイパー）が「マゴ」（サガット）に勝利して決勝へ。

Gブロックは「ときどきヌキンクス」（春麗）。「じょえ」（ヴァイパー）は1回戦で「おじさんボーイ」（サガット）を倒すも、途中で敗北。

Hブロックは、「あーるえふ」（サガット）が「志郎」（アベル）を僅差で破っての通過だった。

選ばれし8人の激しいバトル!

決勝大会のトーナメント表は、予選を抜けた8人でのクジ引きで決定された。予選のブロック表記とトーナメント表が異なるのはそのため。なお、決勝トーナメントからは2試合先取のルールで争われた。

準々決勝第1試合は「あーるえふ」対「ときどきヌキンクス」（ヌキ）。1ラウンド目はお互いに飛び道具を打ち合う。「ヌキ」は遠距離でタイガーショットの連打をセービング～ダッシュ orバックステップでうまくリベンジゲージをため、タイガーショットをしゃがんでかわした後に気孔拳で打ち消すなど、撃ち負けない立ち回り。ラウンドの最後にウルトラコンボを決めた後、起き上がりのリバーサルタイガーアッパーカットを読みでガード反撃してラウンド先取。2ラウンド目は、「ヌキ」がタイガーニークラッシュをしゃがみ中Ⓚでかわしつつ反撃など対策を見せるが、「あーるえふ」が力強く押し切る。3ラウンド目は「ヌキ」得意の対空ダッシュでのくぐりからしゃがみ弱Ⓚからの連続技を決め、ペースを握って1試合

前日のお祭り Street Battle 5

全国各地から集った67チーム、335人が参加した5on5大会。全国大会前の仕上がりを占う大会となった。

頭抜けた存在【押忍!!2D神!!】

全国大会の前日、東京はクラブセガ新宿にて、大規模な5on5大会「Street Battle5」が開催された。さまざまなコンセプトで集うチームはまさに十人十色。同地域で組むチーム、地域混合で組むチーム、同ギルドチーム、バルログやフォルテの同キャラチーム、ガチチームなどそれぞれの方法で大会を楽しんでいた。

サガット×5という空気を読んだ？構成の【5サガ ┌┤´д`├┐】は、いきなり島根からの遠征チーム【テレポート山陰】に追い込まれる展開になるも、何とか大将戦を制する。しかし続く試合で、各キャラトップのプレイヤーを集めた優勝候補チーム【押忍！２Ｄ神！】に敗れる。サガットに強いとされる豪鬼のスペシャリスト「ももち」の起用がズバリ的中した。

絶対的大将「ウメハラ」擁する【しちしょうしちきん＋1】は、追い込まれる場面はあったもののだれも「ウメハラ」の壁を超えることはできず、しっかりとブロックを通過。

強豪が集まるブロックでは【イノヌキFightClub】が、「殺意の波動」を擁する関西の精鋭【アチョー勢】、「おじさんボーイ」を筆頭としたチーム【BOY' s】を、「アイク」&「井上」のダブルバイソンの活躍で打ち破り、チームを決勝トーナメントへ導く。

そしてベスト8戦、【りきすた】対【しちしょう〜】では、先鋒「キャベツ」がいい活躍を見せて、次峰「トモノ」対大将「ウメハラ」という展開にまで持ち込む。しかし、逆境でさらに強くなる「ウメハラ」は、これをピンチと感じさせない勢いであれよあれよと3タテ……、「りき」との大将戦にまで持ち込んだ。互いの持ち味を十分に発揮し、迎えた最終ラウンド。昇龍拳EXセービング〜滅・波動拳がさく裂し、勝負が決まったかと思われたがケズリを狙ったEX波動拳にEXダブルニープレスを合わせ、立ち強Ⓚ、立ち中Ⓚと続けて差し込んで「りき」が勝負を制した。

最終的に勝ち上がったのは、総合力で抜け出た【押忍！２Ｄ神！】。ベスト8戦では「ネモ」が4タテ、準決勝は「マゴ」が5タテ、決勝では「金デヴ」が5タテと結果的には圧勝した。決勝戦の大将戦は、チームを引っ張ってきた【ねこぱんち】「伊予」を「金デヴ」が下したが、翌日にリベンジの機会を与えることとなった……。

Street Battle 5決勝星取り表

プレイヤー名（キャラ名）	勝敗		プレイヤー名（キャラ名）
金デヴ（ルーファス）	○	×	ニャン師（リュウ）
金デヴ（ルーファス）	○	×	ミッセ（豪鬼）
金デヴ（ルーファス）	○	×	魔人穴子さん（ベガ）
金デヴ（ルーファス）	○	×	ぼんちゃん（サガット）
金デヴ（ルーファス）	○	×	伊予（ダルシム）

会場のボルテージが最高潮に達したのは、「ウメハラ」対「りき」大将戦の逆転劇。魂のぶつかり合いは、すべての観客を魅了した。

ファルコーンキックをしゃがみ投げ抜けの技に被せてウルトラコンボをたたき込んだ「金デヴ」。5onでは最高の動きを見せてくれた。

最強を手にしたのは……、弱キャラマスターのあの男!!

目を先取する。

このまま勝負が決まると思われた2試合目、飛び道具の打ち合いからうまく跳び込みを誘った「あーるえふ」が対空からウルトラコンボにつなぐ連続技を決めて勝利。決着は3試合目へ。「ヌキ」は中距離でのEXグランドタイガーショットに超反応での見てからウルトラコンボ反撃を決めるが、結局は「あーるえふ」が要所でタイガーアッパーカットからのコンボをきっちり決めて勝利した。

準々決勝第二試合、「ベガカレー」対「りき」は、「りき」が2試合連取で勝利。「りき」はデビルリバースでのゲージためを意識させて、ジャンプ攻撃から果敢に攻め込み選択を掛ける。ジャンプ攻撃を意識させてダッシュからの立ち強Ⓚ連発も効果的に機能し、終始ペースを握っていた。

準々決勝3試合目は青汁ガイル対「伊予」。バイソンのEX技が機能しやすい組み合わせだが、「伊予」がこれをうまくさばく。ダッシュにはウルトラコンボと、遠距離戦での読みと対応が光る勝利だった。

準々決勝4回戦は、「金デヴ」対「だしお」。新キャラ同士となる対決は、お互いに攻めるぶつかり合いの展開となったが、1試合目は「だしお」のEXバーニングキックに「金デヴ」のジャンプ強Ⓚが当たり連続技でK.O.。そのままファルコーンキックを多用して圧倒、空中戦でのジャンプ強Ⓚが冴え「金デヴ」が勝利。

準決勝、「あーるえふ」対「りき」は1試合目をグランドタイガーショット連打でペースを握り「あーるえふ」勝利。2試合目は「りき」が跳び込み主体の攻めで取り返すが、3試合目は「あーるえふ」の対応力が光り、強気のタイガーアッパーカットでの切り返しが決まって「あーるえふ」が勝利。

準決勝第2試合は「伊予」対「金デヴ」。「金デヴ」は銀河トルネードをガードさせて、「伊予」が様子見のバックジャンプにジャンプ強Ⓚを決めるなど読み勝ちでダメージを稼ぐ。しかし「伊予」は一度距離を確保して対空、そしてEX救世主キックへの反撃を的確に決めて1試合先取。「金デヴ」がファルコーンキックと救世主キックでのごり押しで2試合目を取り返すが、最後まで「伊予」の対応力が光り「伊予」が勝利する。

3位決定戦は「りき」対「金デヴ」。ここでも「金デヴ」のジャンプ強Ⓚが空中戦を制し、「金デヴ」2試合を先取。前日の主役は3位という結果に。

決勝は「あーるえふ」対「伊予」。飛び道具の撃ち合いにヨガタワーを交ぜ、ペースを握る「伊予」。「あーるえふ」はセービング〜ダッシュからのタイガーアッパーで契機をつかむが「伊予」もＥＸヨガファイアで対抗。最後は待ちに待った「伊予」が、ヨガファイアから空中ヨガテレポートでの裏周り連係の攻めを初めて見せ、これが決め手となり優勝を手にした。

ダルシムで可能性を見せてくれた「伊予」。闘劇でも注目したい。

「ベガカレー」に対し、「りき」が神罰と言わんばかりに、起き上がりのタイガーアッパーカットつぶしを兼ねたＥＸヘッドプレスを３連続!!

超反応のヨガブラストでの対空に、EX救世主キックの派生にしゃがみ弱Ⓚ（全派生に対応）→ヨガインフェルノとキャラ対策の悟りを開く!

アナタの疑問を解決!
ストIV Q&A

初心者や新規プレーヤーにやさしいこのコーナー。今さら聞けないあんな疑問やこんな疑問も、ここでスッキリ!

必殺技を出すとき、違う技が暴発してしまうのですが……

コマンドやボタンには優先順位があります

必殺技のコマンドには優先順位があります。例えば、リュウで➡⬇⬊➡+弱Ⓟと入力した場合、波動拳と昇龍拳のコマンドを同時入力したことになりますね。この場合、波動拳よりも昇龍拳の方が優先順位が高いため、後者の技が出ます。

また、コマンドの方向が足りないことが原因で技が暴発する場合もあります。⬇⬊➡⬇⬊+弱Ⓟ中Ⓟ強Ⓟ同時押しと、最後の➡方向が足りずに入力すると、滅・波動拳が出ずにEX昇龍拳が暴発しやすいです。

空中追撃で滅・波動拳を決めるときは、EX昇龍拳が暴発しないように注意しよう。

⬇⬊➡⬇⬊➡の最後の➡方向を意識しつつ、ボタンを少し遅めに同時押しするといい。

三つのボタン同時押しの必殺技を持っているキャラがウルトラコンボを出すときは注意だ。

ベガならベガワープに化けやすい。どこで失敗するかを覚えるのも対策の一つ。

コマンド同様、ボタンにも優先順位があります。最初に投げ（弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し）など、ボタン同時押しの入力が優先。その次に右上表にの順位でボタンの入力が優先されます（ボタンは、強Ⓚの優先順位が一番高い）。つまり、弱Ⓟ+強Ⓟを同時押しなら、優先順位の高い立ち強Ⓟが出る、といった具合です。

これを活用できるのが、投げ抜け時。しゃがみ弱Ⓟ+弱Ⓚ+強Ⓟと入力すれば、投げ抜けを入力しつつ、空振り時はしゃがみ強Ⓟを出せる、といったテクニックが可能です。

ボタンの優先順位を覚えれば、投げ抜け不成立時に出る技をある程度選択できる。

しゃがみ弱Ⓟ+弱Ⓚ+強Ⓟ同時押しと入力を工夫すれば、空中の相手に対応しやすい。

気絶中に決めた連続技の威力が低いのですが……

気絶中でもコンボ補正の影響を受けます

本作は気絶中でもコンボ補正を引継ぎます。つまり、技数の多い連続技で気絶させた場合、気絶後の連続技も、その前の連続技の続きとみなされるのです。

理想としては気絶ギリギリまで相手を追い詰め、その後、単発技で気絶を誘発する。これなら気絶後の連続技が、コンボ補正の緩い状態で決まります。実戦の中で相手の気絶値を調整するのは難しいことですが、決まった連係、セットプレイから狙うといいでしょう。

理想は気絶直前まで追い詰めてから、単発の技で気絶させる。しゃがみガードを崩せる中段攻撃や投げがオススメ。

単発技で気絶させれば、気絶後の連続技でも十分威力が高い。ここでウルトラコンボを決めれば、一発逆転を狙えるぞ。

移動投げって何ですか?

ボタンのズラシ押しを使った特殊な投げの入力です

前述したようにボタンには優先順位があり、投げやセービングなどボタン同時押しの入力の方が優先順位が高くなります。その上、通常技の出始め2フレームは、同時押しで出せる技や必殺技などでキャンセルが可能となります。

例えば、ケンで➡+中Ⓚ→ズラシ弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しと入力すると、➡+中Ⓚで前進してから投げが発動します。同様に、バルログの立ち中Ⓚor強Ⓚ、豪鬼の立ち強Ⓟなどからも移動投げが可能です。

移動投げは2フレームのズラシ押し。ケンなら中Ⓚが出始めに大きく前進する。これを2フレーム以内に投げでキャンセル。

コマンドは➡+中Ⓚ→ズラシ弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し。中指で中Ⓚボタンを押しつつ、人差し指と親指で弱Ⓟ弱Ⓚを同時押しするといい。

ストIV事典

移動投げ補正:同じ原理で、移動必殺技も可能。ケンなら⬇⬊➡+中Ⓚズラシ押しⓅで、若干前進して波動拳が出せる。活用できる場面はほぼ無いが……。

ジャンプ移行モーション:ジャンプの出掛かりは必殺技でキャンセル可能。ただし、この入力をしても必殺技には対投げ無敵時間を付加することはできない(対投げ無敵状態から技は出せる)。

神奈川エリアが加わりバトルはさらに激化！

頭文字D ARCADE STAGE 5

■メーカー　：SEGA
■ジャンル　：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ギア＋ペダル×2
■発売日　：2009年冬
■使用基板：LINDBERGH

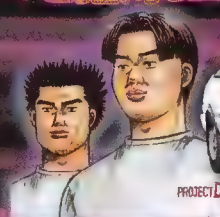
原作はまさに神奈川ステージの真っ最中！　そしてコミック同様にゲームもついに神奈川ステージに突入する。今回は、第二の防衛ラインのライバルとそのマシンを紹介しよう。また新しいゲームモードの情報も入手したので、併せて掲載するぞ。

「神奈川第二の防衛ライン」もバトルに参戦
新ライバル追加情報

ストーリーモードでバトルすることになるライバルキャラ。本作に登場する新ライバルを紹介しよう。まずは「R・TカタギリS・V」の小柏と皆川。そして東堂塾OBの舘。この三人はコミックではプロレーサーという設定なので、ゲーム中でもかなり苦戦することが予想される。ほかにもニセ拓海とニセ啓介も登場するぞ。

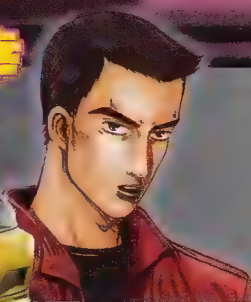
R・TカタギリS・V　皆川 英雄

絶版車の80スープラをチューンしたマシンを駆る皆川。冷静にバトルを展開する部分はさすがプロレーサー。勝つのはかなり難しいかも！

ニセ拓海&ニセ啓介

な、何とあのニセプロジェクトDの二人が登場！　原作では全く走りを披露していない二人の速さはいかに？

R・TカタギリS・V　小柏 カイ

以前、いろは坂の下りで拓海と戦った小柏が再びMRのマシンで登場！　プロになった小柏はさらにテクニックを上げているはず。

東堂塾OB　舘 智幸

東堂塾の威信を賭けて登場したプロレーサーの舘も登場！　拓海が苦戦したライバルに勝つのは大変そう

復活ありリニューアルあり
コース情報

新たなバトルステージは神奈川エリアの「長尾」が加わるほかに、復活のコースとして「八方ヶ原」も追加。これに初級「秋名湖」、中級「妙義」のコースレイアウトがリニューアルされて登場だ！

グラフィックもパワーアップし、臨場感がアップ。バトル中でもその差は感じることができるはずだ。

全国の猛者としのぎを削れ！
新モード「走り屋イベント」

前回紹介した「走り屋イベント」は、レギュレーションやモードにより全国、地方、県といった規模の大会形式で開かれ、参加者や成績優秀者にご褒美が用意されているそうだ。

ここでこのイベントに参加する方法を紹介しよう。イベント開催中に頭文字D免許証があればOKで、1回の参加にはドライバーズポイントを1000ptsほど支払うことになる。

気になるご褒美だが、参加するとゲーム内の「スタンプカード」に1日に最大一つスタンプが押され、五つたまるごとにマイフレームなどが入手できる。また入賞賞品としては、車のボディに貼るステッカーも用意されているぞ。D.NET会員はさらにスタンプ10個ごとにレース中のスクリーンショットが撮影可能なのだ。腕を磨いてアイテムをゲットしよう。

気になる選手カードを公開

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス 2007-2008

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2009年2月中旬稼働予定
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

いよいよ正式稼働が目前に迫った『WCCF』の最新バージョン。今月は新たに判明した新カードの選手およびデザインを一挙にドドンと紹介しよう!

テキスト：半蔵門 WCCF 部

新レアカード大公開!!

ついに明らかになった注目の新レアカード。引退した選手をカード化した「オールタイムレジェンド」のカテゴリーが久々に復活したことも見逃せない!

新バージョンの『07-08』に登場するレアカードの各カテゴリーは右表とおり。一見すると現バージョンの構成と同じだが、LE（レジェンド）のカテゴリーに代わって『02-03』バージョン以来となるATLE（オールタイムレジェンド）が復活したことに注目。以前はセリエAで活躍した選手のみであったが、はたして今回はどんな大物が登場するのか、実に楽しみ!

07-08 レアカテゴリー

WORLD-CLASS GK：世界トップレベルのゴールキーパー
WORLD-CLASS DF：世界トップレベルのディフェンダー
WORLD-CLASS MF：世界トップレベルのミッドフィルダー
WORLD-CLASS WF：世界トップレベルのサイドアタッカー
WORLD-CLASS FW：世界トップレベルのフォワード
CRACK：ずば抜けたテクニックを持つサッカーの名手
YOUNG STAR：若手のスター選手
BANDIERA：チームの旗頭となる象徴的な選手
EUROPEAN MVP：ヨーロッパ最優秀選手
WORLD MVP：世界最優秀選手
ALL TIME LEGENDS：既に現役を引退している伝説的選手
KING OF LEGENDS：サッカー界の頂点に君臨する伝説的選手

ALL TIME LEGENDS
ローター・マテウス

スキル　闘将

全盛期のインテル時代は攻撃的中盤、バイエルンに移籍後はリベロを主戦場としたドイツ史上屈指の名手。1990年のW杯では主将として西ドイツ代表を優勝に導き、さらにバロン・ドールの栄誉にも輝いた。

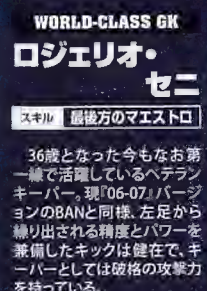
BANDIERA
オリバー・カーン

スキル　ボルカーン

『05-06』バージョンではレジェンドのレアカードとして登場。当時のカードよりもDEFおよびPOW値がそれぞれ1ポイント少なくなっているが、至近距離からのシュートにも機敏に反応するセービング能力は天下一品。

YOUNG STAR
エベル・バネガ

スキル　旋回の軸

ボカ・ジュニアーズでの活躍を認められ、バレンシアへと電撃移籍を果たしたボールコントロールに優れるアルゼンチン伝統の「シンコ」（※5番を意味する中盤の選手のこと）を体現する期待の若手プレイヤー。

WORLD-CLASS GK
ロジェリオ・セニ

スキル　最後方のマエストロ

36歳となった今もなお第一線で活躍しているベテランキーパー。現『06-07』バージョンのBANと同様、左足から繰り出される精度とパワーを兼備したキックは健在で、キーパーとしては破格の攻撃力を持っている。

WORLD-CLASS DF
セルヒオ・ラモス

スキル　ターザン

クラブでもスペイン代表でも、もはや不動のレギュラーと言っても過言ではないほどの圧倒的な存在感を放つ。各能力値が前バージョンのカードから大幅にアップしており、レアルファンならずとも人気を集めそうだ。

WORLD-CLASS MF
スティーブン・ジェラード

スキル　ダイレクトアクセル

前バージョンではWWFのカテゴリーで登場したが、今回は本来のポジションであるMFで登場。さらに磨きをかけた高速かつ高精度の弾丸キックは、シュートでもの場面でも相手にとっては恐怖以外の何物でもない。

WORLD-CLASS WF
リオネル・メッシ

スキル　6速のギアチェンジ

21歳の若さにして、すでにチームの中心選手としてバルサおよびアルゼンチン代表に君臨する天才プレイヤー。SPD値がついに最高の20へとアップし、来る新バージョンでも必殺の高速ドリブルは猛威を奮いそうだ。

WORLD-CLASS FW
クリスティアーノ・ロナウド

スキル　国士無双

2008年はクラブW杯優勝にバロン・ドール受賞など、あらゆるタイトルを総ナメにした。プレミアリーグでもトップが本職ではないにもかかわらず得点王となっただけに、OFF値が20にアップたのもある意味当然か?

CRACK
アレッサンドロ・デル・ピエロ

スキル　無限の輝き

セリエAで得点王を獲得したこともあり、OFF値は20の大台に乗った。今シーズンも絶好調で、特にフリーキックが冴えに冴えて久々の登場となった欧州チャンピオンズリーグの舞台でもゴールを量産している。

21クラブ選手紹介!!

各チームの選手カード1種類に加え、キャンペーンでしか手に入らない限定選手カードのデザインも一挙大紹介。欲しい人は今すぐ応募せよ!

ネリ・カルドソ

2007年クラブW杯のエトワール・サヘル戦では決勝ゴールを決めた若手サイドアタッカー。

躍動的なドリブル突破

ディエゴ・ブオナノッテ

北京五輪優勝メンバー。小柄な体格ながら、持ち前のテクニックとスピードで中盤を支配。

ダイレクトパス

ジエゴ・タルデリ

PSVから母国へ帰還するもサンパウロでは控え暮らしが続いた。新天地で復活をかける。

幻惑するステップ

フェリペ

ユース生え抜きの若手ゴールキーパー。チダの後継者としてミラン入りもうわさされる。

ムードメイカー

アレックス・シウバ

ベンフィカのルイソンを実兄に持つブラジル代表CB。一時は浦和入りもうわささされた。

予測のディフェンス

テオ・ウォルコット

カペッロ代表監督も認める天才児。W杯予選のクロアチア戦ではハットトリックを記録した。

右サイドの稲妻

サロモン・カルー

オランダで頭角を現し、ファン・バステンに帰化と代表入りをすすめられた逸話を持つ。

スラローマー

ライアン・バベル

オランダ代表にも定着した高速アタッカー。リバプールでは中盤のサイドでもプレイする。

ボーリングマシン

アンデルソン

ブラジル代表の若手センターハーフ。昨年のクラブW杯での活躍は記憶に新しいところ。

即興のアーティスト

ハテン・ベン・アルファ

主に中盤の左サイドでプレイする。ベンゼマらとともに次代のフランス代表を担う期待の星。

カッティングエッジ

トニ・クロース

ドイツ人では珍しいテクニックが持ち味の選手で、U17W杯ではMVPにも選ばれている。

ヤングガン

ルイス・スアレス

フローニンヘンから移籍してきたウルグアイ代表選手。左のウイングを主戦場とする。

前線でのチャンスメイク

ヌリ・シャヒン

ドルトムントでブンデスリーガ史上最年少となる16歳でデビューしたトルコ代表の新鋭。

天才的なゲームメイク

イブラヒム・アフェライ

エールディビジを代表する若きゲームメーカー。U20W杯では日本代表とも対戦している。

ミラーパス

パト

セリエAデビュー戦の対ラツィオ戦でいきなりゴールを決める離れ業を演じた驚異の18歳。

新風

アルベルト・アクィラーニ

アズーリにも名を連ねるセンターハーフ。僚友デ・ロッシとともにローマの中盤を支える。

低空ミドル

マリオ・バロテッリ

選手層の厚いチームにありながらトップチームデビューを果たしたユース生え抜きの新鋭。

戦車のような突進力

モハメド・ラミン・シッソコ

シーズン途中に加入するやまたたく間にチームにフィット。激しい守備で中盤を支える。

ヒューマンダイナモ

ジオバニ・ドス・サントス

メキシコ出身の若手アタッカー。今シーズンはプレミアのトッテナムでプレイしている。

ウェイクボーダー

マルセロ

同郷の先輩、ロベルト・カルロスの後継者として期待を集める攻撃的な左サイドバック。

高速フリーランニング

ファン・マヌエル・マタ

混乱の続くチームの中でひと際輝きを放った新鋭アタッカー。代表定着も時間の問題か?

スピードスター

EXカードキャンペーン開催中!! (2月16日まで)

ヤンクロフスキ

メッツェルダー

ミケル

テュラム

エスポージト

【応募概要】

■応募要項:空ビロ一袋を10枚集め、必要事項(住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、応募口数)を記載の上、下記あて先まで郵送

■応募あて先:〒119-0235
郵便事業株式会社豊島支店局留　第4弾WCCF EXカードキャンペーン事務局宛

■応募期間:2009年1月16日(金)~2月16日(月)
※当日消印有効

詳しくはWCCF公式サイトで!!

70年代ロックと疾風(かぜ)になる!

70'SロックをBGMに、歴代ハーレーで大爆走! 憧れのマシンから伝わるVツインエンジンの鼓動に、やみつき必至のバイクゲームが大登場!!

ハーレーダビッドソン キングオブザロード / HARLEY-DAVIDSON KING OF THE ROAD

ジャンル	:バイクレースゲーム
操作方法	:ハンドル+アクセル+ブレーキ
発売日	:今冬
基板	:LINDBERGH RED ex

公式サイト:http://kingoftheroad.sega.jp/

Vツインエンジンの振動を再現!!

個性豊かなバイカーたちと 歴代ハーレー®が全11車種!

歴代ハーレーにまたがりライバルたちとバトルを繰り広げよう! モードは「ストーリー」と「対戦」から選べるぞ。アイテムを回収してゲージを溜めて、「スーパーアクセル」を使った走りで豪快にブッちぎろう!

おやっさんから気ままなレディまで!

目指すは最強"キング"の座!

ストーリーモードでライバルに勝ち抜いて伝説のKINGを倒せ! KINGに勝利すると自分がKINGとして登録されるぞ!!

BGMに「HIGHWAY STAR」をはじめとした70年代ロックが数多く採用。たまんねえッ!

真夏のビーチラインから夜のダウンタウンまで、さまざまなコースをキング目指して大爆走! 中には渋滞に巻き込まれる、なんてハプニングも!?

腐っても安心! 目指せエンディング!!

コツさえつかめばあとは愛でなんとか! 今回は特徴的なステージを例に、本作をクリアするためのテクニックを伝授するぞ。

愛されるより愛シタイ
～THE HOUSE OF THE DEAD EX～

■メーカー	:セガ
■ジャンル	:バラエティガンシューティング
■操作方法	:ガン+フットペダル
■発売日	:稼働中(2008年12月)
■使用基板	:LINDBERGH RED

「アイアイ」厳選ステージ指南

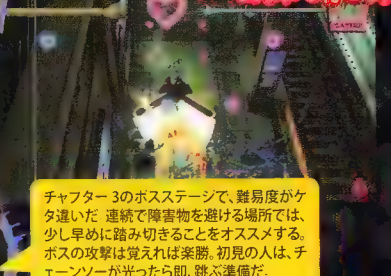
アンダーソン君、君はいくつかのステージで必ず1ミスするね? 違ったらすいません。それはさておき、各ステージにはすべてコツがあり、それさえ見破れは老若男女問わずクリアできる。今回紹介するステージで、ぜひコツを探す力を養いたまえ。

～「エージェント・ゾンビ」

遠くや上空からの剛速球、分身からの変化球は、慣れるまではタイミング無視で、投げると同時にペダルを踏むといい。一発でもミスすればクリアは遠のく、楽しいながらも厳しいステージだ。

～「フライングZoneB」

ペダルで高度を調整するワケだが、踏みっぱなしではなく小刻みに連打すると、高度調整がしやすい。ドクロ出現前までのハートをほぼ全回収できればクリアも同然なので、頑張りたまえ。

女の戦い

チャプター3のボスステージで、難易度がケタ違いだ。連続で障害物を避ける場所では、少し早めに踏み切きることをオススメする。ボスの攻撃は覚えれば楽勝。初見の人は、チェーンソーが光ったら即、跳ぶ準備だ。

掴み取れ未来とシタイ～「ゾンビキャッチャー」

上下は扉が二つでチャンスも2回だが、中央はワンチャンスなので注意が必要だ。モグラたたきのように速さが命だ。

見た目も頭脳もシタイ～「名探偵ゾビ子」

名探偵コナ●ならば一発クリアだろうが、一般人はポーズ以外にも、服や模様、手に持っているものに注目するのだ。

謹賀新年　大吉巫女推参

本次元唯一（独断）の着ぐるみ雀士・大澤プロとの店内対戦イベントも、今回で10回目に！　新年にして、大願叶うか!?

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text：カイゼルちくわ　監修：日本プロ麻雀協会　©SEGA

おみくじは大吉!　対局は?

初詣のおみくじは大吉でしたが、広報Y崎氏の丑に縁起の良さで負け!?

今まで通りなら三連勝でご褒美！　というルールなのですが、今回は第九回の最後に勝ち取った白星を引き継ぎ、二連勝すればOKというセガ広報の太っ腹が発動！……しかしある意味期待通り、一回戦は3位終了。しかもトップは、年始のおみくじで凶を引いた人だったというこの無常。

その後まだ二連勝でOK！　と確変は継続しましたが……一応、Y崎氏には勝ちましたね！（汗）

大吉ふみな　プロ

誇らしげに大吉おみくじを掲げる、縁起のいい巫女さん。ご利益の強さは、運勢が凶の対戦相手に放銃を与えるほど。……おみくじはやはり、指針程度にすべきですね。

吉田理事の三麻（サンマ）講座

第二回 ● 三麻の基本姿勢

三麻とは　いわゆる三人打ちのこと。前回は理事に、その魅力を語っていただきました。今回は三麻における基本を伺います！

基本として、テンパイ後は手変えより即リーチ優先です。判断に迷う人は、通算成績が1.98より悪ければ全リーチで、そして極力降りない！　放銃しても、自分の「無理なポイント」を探れます。

他人が降りて自分が一人旅になる形が最も有利で、自分が降りるのは相手を助けることを忘れずに！　こういう勝負では速さが最重要です。鳴いたなら以後は打点を気にしない、メンゼンならリーチで速度を損なわず打点を上げる、などなど、すべてにおいて速度が主軸になります。

次回は2月7日（土）16時00ころ開始予定

次回で当企画も11回目と、一年連載に向けてテンパイに！　そんなリー棒が出そうな次回は驚きの展開も!?　ぜひ会場・渋谷ギーゴ2Fでお確かめを！

©SEGA

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer2
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン＋タッチパネル
■発売日　：稼働中（2008年12月）
■使用基板：LINDBERGH RED

得意ジャンルを作ろうZE!

勝負での重要な鍵を握るジャンル選択。まだ得意ジャンルがないという貴方、これで方向性決めちゃいなYO!

YES

NO

START
家にロボピッチャがある。

今、日本に年金がどれだけ残ってるか知っている。

ネコ派より犬派。

「今年の流行語大賞」は、自分が使ったことのない言葉が毎年一位だ。

どちらかというと文系。

携帯の着メロは"セガカガマーチ"なのはもはや常識。

アルカディアクーポンを使ったことがある。

戦国武将はビームを撃ったり空中ダッシュができると授業で習った。

オレがガンダムだ。

食品はお値段より生産地を気にする。

ゲーム以外に「趣味」と呼べるものが三つ以上ある。

自分の属性が「花より団子」なのは確定的に明らか。

オススメジャンルは…… **スポーツ**
寝ても覚めても肉体言語、そんなハッスルマッチョの君にはスポーツジャンルがオススメだっぜ。

オススメジャンルは…… **エンターテイメント**
はやり廃りに敏感で、オリコン順位はともかくワイドショーのチェックも事欠かない君はエンタオススメ。

オススメジャンルは…… **自然・科学**
「SF＝すこしふしぎ」ではなく「サイエンスフィクション」を貫きたいアナタには、このジャンルがオススメ!

オススメジャンルは…… **歴史・地理・社会**
地球に生まれたからには、この星の歴史と地理を知っておきたい。そんなアナタにオススメのジャンルです。

オススメジャンルは **趣味・雑学**
多様な趣味と、多岐にわたる雑学を好むアナタには、本シャンルを「広く深く」極めてみるのがいいのでは。

オススメジャンルは… **漫画・アニメ・ゲーム**
進むべくしてこの道を進んだ君には、当ジャンルを徹底的に極めよう。漫喫通いがオススメ。

オススメジャンルは…… **グルメ・生活**
ライフスタイルの充実と、とりわけ食に興味があるアナタには当ジャンルを極めてみることをオススメします。

オススメジャンルは…… **語学・文学**
図書館での素敵な出会いを夢見て文学部に進んでしまった君!（含むオレ）　このシャンルを極めてみようぜ!

君にピッタリのクイズジャンルは見つかったかな!?　編集・高瀬氏は「このチャート、普通の人は高確率で歴史・地理・社会にいっちゃうじゃないですか!」と、噴飯やるかたなしの体で抗議の声を上げていたが、今後生きる上で歴史・地理・社会は皆々様の財産になること相違なし。ここはいっちょ本腰入れて勉強してみるのもいいかもね!　友人とやる地図帳の地名探し合戦とか超熱いよマジで。

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2009年 2月27日(金) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

エクサム様ご提供

1 LINEAR vs. EXAMUオフィシャルグッズ アルカナグッズセット
(はぁととあかねのウキウキ携帯クリーナー、すっごいちちくらべ!はーとふるマフラータオル、あかねとなずな、のんびりおひるね枕、はぁと&まきなのワクワクイベントストラップ)
1名様

2 LINEAR vs. EXAMUオフィシャルグッズ デモンブライドグッズセット
(白と黒のラブラブ携帯クリーナー、白と黒の純愛タオルセット、デモンブライドオフィシャルプレビューブック、はぁと&まきなのワクワクイベントストラップ)
1名様

セガ様ご提供

3 『三国志大戦3』フィギュア
2種セット5名様

4 東京ジョイポリスパスポート
5組10名様

バンプレスト様ご提供

5 ひぐらしのなく頃に解 組立式DXフィギュア〜魅音&詩音〜
2種セット1名様

6 コードギアス反逆のルルーシュR2 DX組立式フィギュア2
2種セット1名様

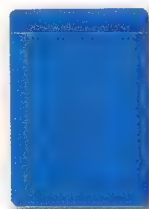
ナムコ様ご提供

8 ナンジャタウンパスポート
5組10名様

SNKプレイモア様ご提供

7 SNKプレイモア オフィシャル卓上カレンダー2009
10名様

アークシステムワークス様ご提供

9 『ブレイブルー』パスケース
6名様

バンダイナムコゲームス様ご提供

10 『湾岸ミッドナイト マキシマムチューンド3DX』日産 新型フェアレディZ 先行GETキャンペーン!! スペシャルカード
5名様

タイトー様ご提供

12 銀河鉄道999 劇場版 1/1重力サーベル エメラルダスVer.
1名様

AOU事務局様ご提供

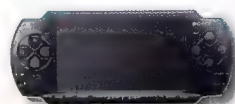
11 AOUアミューズメントエキスポ2008 招待券
5組10名様
※このプレゼントのみ2月10日必着となります。

システムサービス様

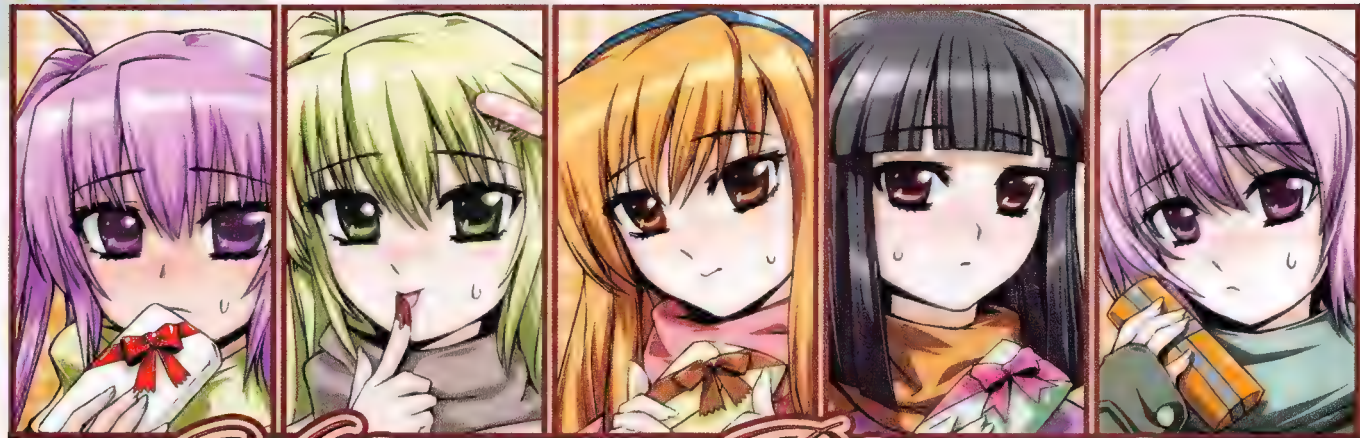
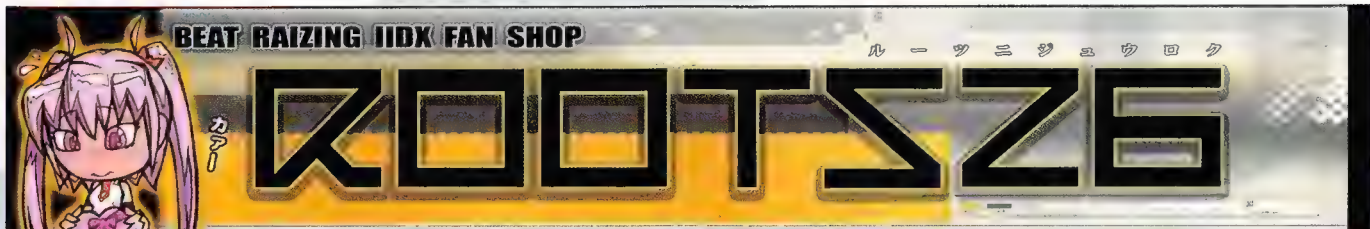
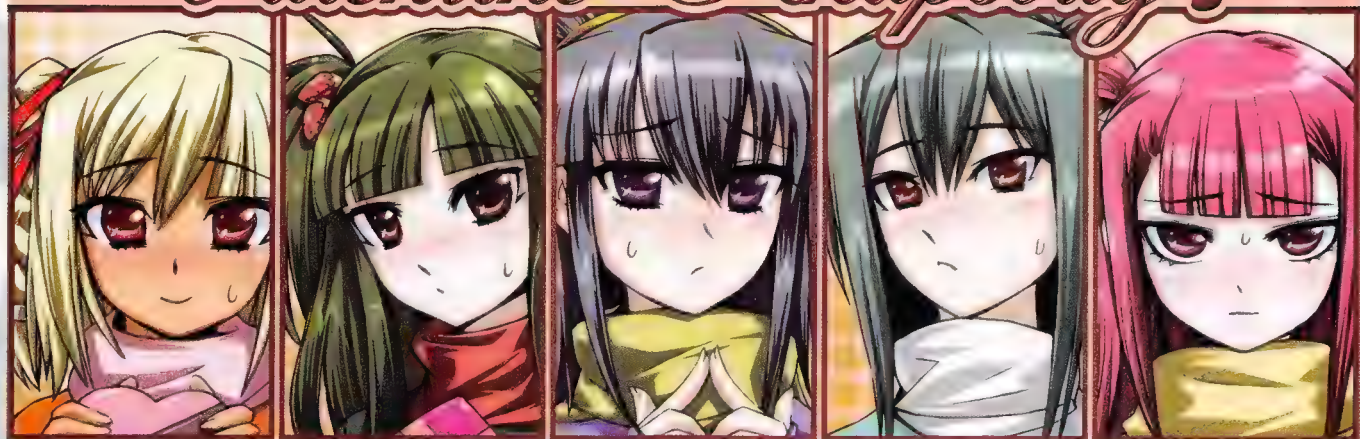
13 ヤッターマン メカの素ビッグクッション 骨型
2名様

編集部提供

14 アルカディア特製図書カード
10名様

15 ニンテンドーDS Lite
1名様

16 新型プレイステーション・ポータブル
2名様

※PSP、DSともに色は選べません

その想い、届けばいいね♪

キャラクターランキング TOP3

緋浮美「……! ホ、ホホホ。な、何でもございませんわよ?」

彩葉「う、うちかて、な、何でもないえ?」
セリカ「～作ってはみたものの……。うーん?」

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『天土』
アメト=あーちゃん。彩葉、ヒフミの姉。
京都三姉妹の長女にしてヒフミの天敵。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『ジルチ』
コック見習い。料理が得意なモヒカンマン。

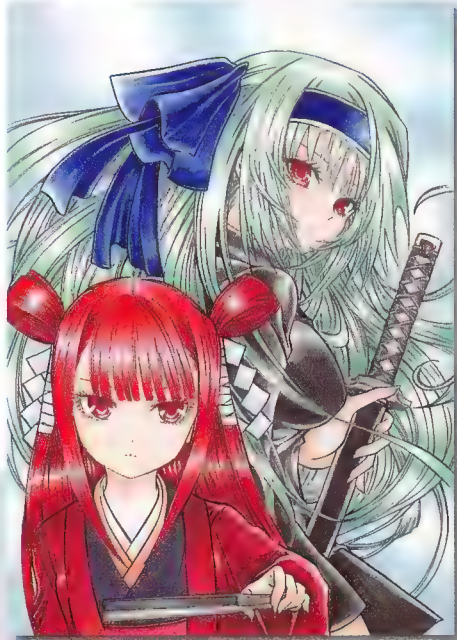
『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。
家出中。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『紗矢』
さや。現、神崎家当主(代行)。士朗の妹でありエレキの姉。天土、緋浮美とは対立関係。

ⅡDXイラストギャラリー

当コーナーでは投稿イラストを大募集中です！　3月末売り号の掲載をご希望の方は2月20日を締め切りとさせていただきます。皆さまの熱い想いが感じられるようなイラストをお待ちしております。

（兵庫県　猫太さん）

「あの女が表に出てきたとなると……こちらもとどまらざるを得んかの」

「……うふふ。士朗ちゃん。必ずや……うふふ」

（栃木県　紫竜代さん）

「……ってわけなんよ～天土姉さま。」

「ちょっ……！　ち、違いますわ！　それは彩葉ちゃんが……」

「……いえ。その……。す、少しだけその……みたいな？（ビクビク）」

「ちっちっち。あ、め、と、ちゃん♪　そーなんだー。ヒーちゃんてば悪い子ー」

「違うの？　ホントに？　そう？　ヒーちゃん良い子だもんね～（キラキラ）」

「……みたいね(ニコニコ)」

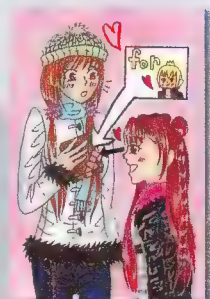
（福岡県　かよ@15さん）

「さてっ。彩葉ちゃん、パフェ食べいこーパフェー♪」

「え？　あ、うん。ええよー」

「やったー♪　パーフェパフェパフェ～♪」

「……？　今日はヒー姉おらへんの？」

「わーん。狭い～。開けてよあーちゃん～（ドンドン）」

（鹿児島県　黒乱さん）

「やほー彩葉ちゃ～ん！　アレ、学校もう終わったんだー」

「へっ!?　あ、う、うん今日はもう上がりや（コソッ）」

「！　何なに？　今のなーにー？」

「な、なんでもあらへんて～。リリちんのお使い（ドキドキ）」

「ふぅん。そーなんだー（……ふむ。神崎の弟……か。ふ～。どーしたものか……）」

（福岡県　皐月トミィさん）

「……っかー。どいつもこいつも浮き足だちやがってよ～。」

「……？　何のことだよ。ホラ、遅れるぞモヒカン」

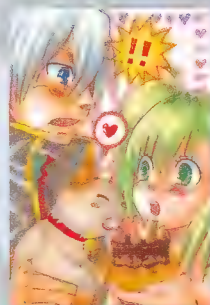
「ばっかオメー、この季節つったらアレだよアレ（ビシッ）」

「あぁ？　何だよ。ん～。あ、バレンタインか」

「あ。ばれんたいんか。だとこの野朗。毎年もらえるやつは良いよなー（バシバシッ）」

「いってーなこのモヒ(……今年はくれんのかなー)」

（愛媛県　蜂子さん）

「ごめーん。バイトの娘休んじゃって、抜けるのに時間かかっちゃった～（はぁはぁ）」

「あ。……いや、おう。ぜ、ぜんぜん待ってないって。今帰ったとこ」

「ホント？（はぁはぁ）あ、あのね？　今年のはね。じ、自信作なんだ！　えへへ。はい、チョコレート♪」

「あ。あぁ、ありがと。開けて良いか？」

「うん♪　どーぞ（ニコニコ）」

「おぉー！　う、うまそ……（パッ！）あっ!!（にゃ～ん♪　ペロリ）」

（埼玉県　華楠さん）

「できた……デス。究極の本命ちょこれいと……。では、着替えを……（トタタ）」

「おや、チョコレートか？　良い匂いじゃないか。どれ。ちょっと味見を（ペロリ）」

「あーッ!!?　……に、兄様!?（ダダダ）」

「理々奈。中々良い出来だぞこのチョコ。兄への愛情がタップリとつま……？」

「兄様……（ワナワナワナ）もう……もう、口利かないんだから!!（ガシャーン!!）」

「（バコーン！）ぎゃー！　な、なんだ理々奈!?　どーした!?」

（北海道　3ミリネジさん）

「……おいニクス。そのチョコどーしたんだよ（ズズー）」

「（バリボリッ）あぁー？　なんか玄関に置いてあったぞ（バキンッ）」

「？　そんなのあったか？」

「チョコ……。チョコ？……い、いや今年は、来ないだろう。ふ、フフ」

「（バリボリッ）うっ!!?　な……なんだ身体がうご……かね……（ビグビグン）」

「に、ニクス？　ま、まさかそのチョコって……。あっ!!」

（徳島県　痴羅さん）

「な、なあ……ツガル」

「へっ？（ゴシゴシ）お、おい……シア！」

「だ、だから～くれる物を断るってのは、なんつーか……」

「なによ（ギュッギュッ）口にチョコ付いてるわよ」

「……シラナイネ（ギュゥゥゥ……！）」

「バーカッ!!（ボスッバカンッ！）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで

※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（133ページ参照）

うふふ。士朗ちゃんたら、相変わらずね……。

DJ NUMBERS

皆さま、お初にお目にかかります。神崎紗矢（さや）と申します。不肖の兄、士朗と弟のエレキ君がいつもお世話になっております。兄と弟を連れ戻せとのお父様の言づてにより、こちらに参りました。神崎家当主の代行を務めとし、家の事を取り仕切っております。古くより代々受け継がれてきた神崎の古武術の技。これを伝統の文化として次代に残すため、日々、鍛錬に励んでいるのです（……表向きはね……）。

そんな名を誇る家の家督を継ぐべき長男が、勝手に家を飛び出し放蕩三昧。破門されても当然なのに、お父様も甘いこと……。その上あの兄ときたら、あろう事か弟のエレキ君までもかどわかしたりして……。連れ去るなど本当に許しがたい事ですわ。あのような者、兄ではありません。お父様のおっしゃる通り、神崎家の汚点。「失敗作」にほかなりません。お母様がいらっしゃったらどれほど嘆かれたことかしら……。お父様のお怒りはわたしがその身をもって、愚兄に伝えて差し上げますわ。それでは、皆さま、失礼致しますわ。ごきげんよう……（カッカッカッ……）。

（でも。それにしても。……面白い組み合わせね。あの菱宮の娘が……。士朗ちゃんとやたらに仲がよろしいことで……。……排除候補ね。わたしの……失敗作。あぁ……愛しい士朗。……だれにも渡しはしない……。

…………。…………。………。…………うふ。うふふふ。……そうよ。士朗……。士朗ちゃん。わたしだけ仲間はずれなんて許さないですわ。あなたが、忘れようとしても駄目。あなたにはわたしが。このわたしが。このわたしこそが、あなたを救ってあげられるのよ。あははははは。そう。そうよ。安心してゆだねなさい。意固地にならずに……。今やわたしは、かつてのあなたなど遥かに上回る"力"を手に入れたの。お父様にだって信頼していただいてるのよ……？　わたしがあなたを導いてあげるわ……。……今。……今こそわたしを認めさせてあげる。あなたはわたしの……もの。うふふふふ。あなたに関わるくだらない人間は排除。全て排除。エレキ君だって排除。はーいじょ。あなたは一人ぼっち。うふふ。うふふふふ。突き落としてあげるわ、奈落へと。わたしを。このわたしを。この紗矢を裏切った「あの時」のように。そして……いやしてあげる。暗闇の中で一人ぼっちになったあなたを愛してあげる。あは。あはははは。早く……早く事を進めなくちゃですわ。うふ。うふふふ。士朗……士朗ちゃん。あぁ、士朗……。必ずわたしの元へと帰ってくるのよあなたは。普通の人間になんて、戻れるはずがないのだから……。あなたを理解できるのも、愛することができるのも……。……紗矢だけだよ……おにいちゃん……）

～夜。とある高層ビルの屋上で～

見つけたぞッ！　神崎紗矢!!（ザッ！）

まったく……。こんな所までご苦労様ですこと。何の御用かしら……？

なにを……白々しい事を。貴様、何の目的があって「表」に出てきたのじゃ！

アラ……、兄弟に会いに来ただけですのに。怖い顔ですこと（笑）。

……。そうは思えぬな。どうせ頭の弱い"弦士"の差し金じゃろうが……！

……。どこまでも無礼な女。お父様への愚弄は、聞き捨てなりませんわよ……。

……フン。得意のつくり笑顔が、はがれて来ているぞ？　図星のようじゃなぁ……。

………。うふ。

言え。貴様の……、神崎は！　弦士は何を企んでおる！

……フ。企むも何も。あなたこそ何を焦っているのかしら……？

焦ってなぞ、ないわ！　はぐらかすつもりなら、その身体に聞くまでじゃッ!!（ババッ！）

あら、怖い♪（カチャリッ）

ふん。その顔……いつまで通せるかの？（ジリジリ）

……うふふ（ジリジリ……）（予定には無かったが……先に片付ける……か……）

紗矢ッ!!　よせっ！（ザザッ！）

！（神崎……士朗）

！（……士朗ちゃん）

何をしている紗矢……。梅桐の者には手を出すな！（キンッ）

アラ…。つっかかって来たのは、そこの女ですわよ？

親父殿の命……か？　ならば、さっさとこの場から消えろ!!

……。前にも言いましたがあなたのような失敗作には、関わりの無い事……。

テメェ……！（ザッ）

……すっかり興ざめしましたわ。わたしも忙しい身ですのに……（バッ）。

……ま、待て神崎!!（ダダッ！）

……では、梅桐の御当主様。いずれ、また……うふふ。（ビュォォォォォッ!!）

……紗矢……。

おのれ、逃げ足の速い……。（スタンッ）

……。……さて（クルッ）。よくも邪魔をしてくれたな神崎士朗……。何のつもりじゃ？

………。

梅桐の者に手をだすな……じゃと？　汚らわしい神崎の者が、何ゆえに我をかばう？

さぁな……。だが、今の俺は神崎家の者では無い。

ふん……どうだかな。信用できるとでも思うか……？　「神崎」を。

う……まぁ、すぐには無理だろうけどな……はは。けど、敵意は無いぜ（汗）。

……？（闘気を……消した？……いや、だがまだ……信用はできん）

……。そう、構えるなよ梅桐の。「てん……と」だったか？……名前？

……オマエ。我をバカにしてるだろ……？

アレ？　違ったか……（汗）。えーと、あ！　あまど！　雨戸だったよな！　確か！

そうそうガラガラ。夜の戸締りはちゃんとね♪　……って、違ーう!!　天と土に御名をいただく「あ、め、と」！　「あーちゃん」様じゃぁ!!!　このチョンマゲがぁぁああ！！

～同日。とある闇夜の中～

!?　な、に……？

それが、今度の対象です。周辺を含め、全てを調べて現状をわたしに報告なさい。

……し、しかし。なぜ、この娘を……。（どういうわけだ？）

……。あなたに、意見など求めてはいませんわよ？

あなたは、ただ、わたしに従っていればよろしいの。「戌」としてね。無駄な詮索は無用です。へんな真似をすれば……あの方の身は……分かっておりますわね……？

……ああ。（シュバッ）

……全く忙しい事。うふふ♪（……士朗ちゃん。……士朗。逃がさないわよ。またいずれね……ふふ）

神崎家、当主。
狂おしく歪んだ恋慕。壊れた花。

IIDX NUMBERS CHARACTER :18
NAME：SAYA（紗矢）
AGE：?
BLOOD TYPE：?
BORN：?
FAVORITE：雪、士朗ちゃん、お父様、洋服

士朗の実家である神崎家の、現・当主代行。幼いころに士朗の父「弦士（げんし）」が養女に迎えた。士朗を義兄、エレキを義弟とし、三兄弟は弦士に厳しく鍛えられる。表立っては昔ながらの古武術を伝える道場だが、神崎の家には、江戸以前より時代の陰に暗躍する裏の顔がある。表向きの道場の当主は紗矢だが、本当の顔を取り仕切る絶対者は、養父である神崎弦士にほかならない。引き取られた当事の紗矢は最初は言葉数も少なく、道場の者たちにことごとくさげすまされる。だが、士朗の「一生、俺が紗矢を守ってやるから」という強い言葉と態度に励まされ、次第に神崎の家に馴染んでいった。そして、士朗とともに裏の技の数々も（それと知らずに）伝授されていく。ある夜、士朗と紗矢は、弦士の命により、平和な日常とはかけ離れた場面に遭遇する。しかし、士朗は神崎の家と紗矢を裏切り、「失敗作」の烙印を押されてしまう。幼い士朗から貰った言葉に「じゃあ、士朗ちゃんはわたしをお嫁さんとしてもらってね」と返した思い出の約束。それを今も引きずる紗矢の情念は、運命を分けた裏切りの「あの日」より、激しさを増していく。士朗を「失敗作」と呼びながらも、その内面には、何者にも士朗を渡さんとする、歪んだ恋慕の独占欲が激しく渦巻いている……。だが、その●●すらも、紗矢を●●●●●●●も、実は●●としている●●の●●●なのである。

beatmania IIDX ＋DanceDanceRevolution＋
GuitarFreaks & DrumMania＋pop'n music

BEAT RAIZING

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は、DDRシリーズ最新作の稼働に合わせ、NAOKI氏にインタビュー。最新作「DDR X」のコンセプトを始め、SMiLE.dkとのコラボレーション楽曲からNAOKI氏の考えるこれからのDDRシリーズについても語っていただいたぞ。

NAOKIインタビュー

DanceDanceRevolution Xのコンセプト、そしてこれからのDDRシリーズを語る！

“サウンドを一新”そこに秘められた想い

——NAOKIさんは今回、『DDR X』でどのように関わっていたのでしょうか？

NAOKI　『DDR X』では、サウンド全体の方向性を具体的に打ち出しました。現在、DDRは北米を中心に家庭用、アーケード——多岐に渡るシリーズ展開をしており、一つひとつのシリーズの差別化が重要ととらえ、『DDR X』ではサウンドからも精力的に差別化、変化を図る意向が強くありました。

——その差別化とは？

NAOKI　『DDR X』では、筐体が新しくなるという、ダイナミックな変化があったので、それと共にグラフィックはもちろん、サウンドにおいても新しいアプローチをファンの皆さんに届けなくてはいけないと思い、今回思い切って楽曲ラインナップの在り方を一新したんです。プレイしていただいたDDRファンの皆さんなら、すぐに気付かれると思うんですが、『DDR X』のオリジナル楽曲は、今までになじみの無いミュージシャンの名前が並んでいます。新規参入コンポーサーを全面に起用することで、リニューアル感を強めたかった意向を感じていただけると幸いです。今まで楽曲を提供してくださったミュージシャンについては、二度と参加しない訳では無く、Wii版DDRのほうで参加してもらっていたり——DDRシリーズトータルで活躍していただいております。DDRシリーズは「遊び方」という点においては、ある種スタンダード化している部分が多いので、楽曲コンテンツの個性にフォーカスを充て、サウンド側から変化や新鮮さを図りたい、と考えた結果になりますね。

——なるほど。ですが、アーケードでのサウンドの一新となると、かなり思い切った方向転換だと思うのですが。

NAOKI　『DDR X』の制作に入る前から、自分の中で決めていたことだったんです。先程の内容と重複しますが、DDRは複数のシリーズ展開をしているだけに、“全部同じ内容だと面白くないのでは？”と僕は思っています。例えば、毎日毎日同じモノばっかりを食べ続けるのって難しいじゃないですか？　和食、洋食、中華といった具合に、おのおのにおいしい特性を持たせたかったんです。

——確かに、同じ食事が続くと遅かれ早かれ飽きてしまいますよね。

NAOKI　DDRファンの皆さんには、Wiiをお持ちの方ならWiiの特性を活かした遊びをしてもらいたいし、PS2ならPS2の遊び方を。そしてアーケードならアーケードならではの遊びがあると思います。DDRの制作スタッフも、そのような想いに焦点を当てて、おのおの創っていると思いますし、サウンドスタッフもその想いに合致していました。

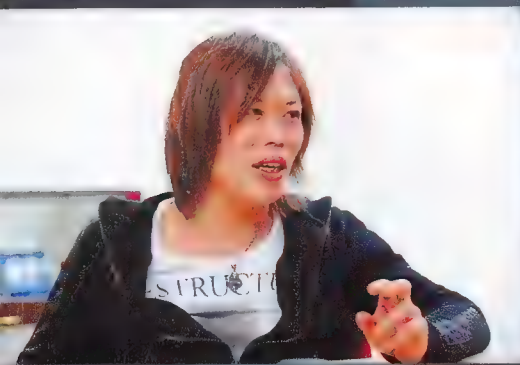
——では、今後シリーズが続くことを前提にお話をさせていただくと、今回新曲を提供されたミュージシャンの方々がレギュラーメンバーのような形で、今後の作品で楽曲を提供してくださるのでしょうか？

NAOKI　いえ、現段階では固めていくことは考えてないですね。毎作、どんどん変えていきたいという思いがあります。個人的に思っていることですが、広い視野で見た場合、BEMANIシリーズが展開されてから既に10年の月日が経過しました。もちろんこれまでの10年間で培ってきたスタイルは、一つのスタイルであるとは思いますが、今後は新しいスタイルで、この先の10年をやっていきたいと思っています。この先、DDRシリーズが続いていくとしたならば、僕はまたコンポーサーを総入れ替えするような変化を、積極的に選んでいくでしょうね。

——ところで、今回収録されている楽曲群を見ると、いわゆるオリジナル曲が従来に比べて少なく、逆にライセンス曲がかなり増加している部分が気になったんですが——これも先ほどの方針や考えに起因するものなんでしょうか？

NAOKI　DDRシリーズの初期のころに戻った……というイメージで考えてもらえればいいと思います。10年前になりますが、あのころはライセンス楽曲が多く、ありがたいことに普段ゲームをプレイしない方々にもたくさんプレイしていただき、大ブームになっていました。実はそんなシーンに近いものが、現在の北米で起こっているんです。そのような事柄を踏まえ、ワールドワイドを見据えて、原点回帰させた結果、ライセンス楽曲が多くなっているんです。

——なるほど。確かにライセンス楽曲なら耳にしたことがある人も多いですし、ゲーム自体に近付きやすいですからね。

NAOKI　ええ。一般の方々は入りやすいですよね。

オリジナルで全然知らない曲が流れているよりは、聞いたことがある曲が流れている方がなじみがあるというか。

——そんな中、シリーズを古くからプレイしているユーザーなら知らない人は居ないであろうSMiLE.dkとNAOKIさんのコラボレーションが今作で実現していますが、このきっかけは何だったのでしょう？

NAOKI SMiLE.dkといえば、やっぱり「Butterfly」ですよね。DDRの黄金時代に必要不可欠な曲でした。兼ねてから何らか一緒に仕事をやりたいとは思っていたんです。これまではそういう機会がなかったんですが、偶然にもアポが取れる機会に遭遇しまして、お話させてもらうと、SMiLE.dkの方々もDDRや僕らのことをよく知ってくれていて、ぜひとも演ってみたいね、ということでトントン拍子で事が進み、今回のコラボ実現に至りました。

——かなり偶然の出来事だったようですね。

NAOKI 偶然の確率は相当低かったはずですが……『DDR X』のサウンドは本来、先ほど語ったコンセプトだったんですけれど、これだったら収録してもいいかな……と思いまして。DDRシリーズの旧10年を代表する曲のアーティストであるSMiLE.dkですし……それに乗っかって、僕も昔から参加しているということで……1曲だけなら収録するのはアリかな……ということで実現させてしまいました（笑）。

——楽曲についての提案はどちらから？

NAOKI 僕から曲のプレゼンテーションをしました。

——どんな提案をされたんですか？

NAOKI やっぱりSMiLE.dkといえば"Butterfly"だというのがあって……あの曲を僕が最初に聴いた時、何となく洋楽でありながら、日本的な、オリエンタルな雰囲気を持っているように感じたんです。当時のDDRに収録されて、すごく皆さんにプレイされた曲でもあったので、そこには何かフックがあるのではないか……と常々思ってました。そんなこんなで、日本のスピリッツが強くあり、ワールドワイドでも通用するような楽曲を創りたいんですがどうでしょうか？　という提案をしました。楽曲内容に関しては、J-POPに特化し過ぎるのもアンバランスに思い、洋楽ライクな創り方も導入しつつ、音楽的なバランス感覚を持って制作しました。SMiLE.dkさんには、「世界から見た日本」をイメージにして、歌詞を書いていただきました。そうして完成したのが"A Geisha's Dream"なんです。

——まさに世界から見た日本、そんな感じですね（笑）。

NAOKI はい（笑）。その一言ですよね……この曲を一度聞いていただくと分かると思うんですけど、"Butterfly"をほうふつさせるような内容になっています。もちろんゲームでプレイすれば曲の楽しみ方は倍増すると思いますが、DDRファンであれば、聴くだけでも楽しんでもらえるんじゃないかな？と思います。

——NAOKIさんとSMiLE.dkの両方を知っているプレイヤーは特に楽しめる部分もありそうですね。

NAOKI そう思っていただけるとうれしいですね。僕も今までさまざまなアーティストとコラボレーションしてきましたけど、今回のコラボはDDRシリーズとして、そして昔からDDRシリーズの楽曲制作に深く関与している一人として、すごく意味のあるものができたと思っています。極論を言えば、もう思い残すことはあらへんっ〜みたいな思いまで湧き出てしまう感じです（笑）。

——かなりやりきったといった感じですね（笑）。

NAOKI この曲にて、10年の節目は付けられたと思っています。

——「A Geisha's Dream」でNAOKIさんとしても節目の曲が出来ました。そしてDDRシリーズも10年経ち、この先の行方が気になります。この先について、NAOKIさんとしてどんなビジョンをお持ちですか？

NAOKI 『DDR X』は、あくまで僕の中での位置付けは序章にしか過ぎないと思っています。志のハードルを高くに据えて……『DDR X』はまだ不完全燃焼の部分というか、あえて魅せていない部分があるように思っています。新筐体のスペックは、この先5年以上は通用するものを積んでいますから、そのスペックをもっともっと発揮して、だれもが「マジで???」と驚いてくれて、プレイするたびにうれしくなるような作品を提供していきたいですね。

——では、ほかのDDRシリーズについてはいかがでしょう？

NAOKI ほかのDDRシリーズに関しても、ファンの皆さんにアッと驚くもの、さらなる喜びを提供したいという部分は変わりません。また、Wiiやそのほかの次世代のプラットフォームで展開していくことも十分考えられますね。それがアーケード版にも少なからず影響してくるんじゃないかなっ、て思います。また、現在iPhoneやiPod Touchで『DDR SLite』というゲームアプリを展開していて、ありがたいことに好評を得ているようです。これも時代に則したDDRシリーズの展開の一つだと思っています。

——さて、実は家庭用『DDR X』ももうすでに発売されているのですが、業務用とのDDR LINK機能で、ついにエディットが復活しましたね。

NAOKI 昨年開催したDDRファンミーティングで、全国のファンの皆さんから要望がたくさんありましたからね。エディット復活はもちろん、新しい筐体にしてほしい、といった意見をもらったり……一応実現しましたよ!!（笑）。ただ、その実現に向けて注力し過ぎたこともあって、今回実現できなかったこともあります。次回の機会があれば、皆さんから頂いた要望を、さらに実現していきたいと思っていますんで。

——プレイヤーの声がしっかり伝わっているということですね。さて、ではNAOKIさんの2009年の豊富をお聞きしたいのですが。

NAOKI これまでは音楽プロデューサーということでDDRに関わってきましたが、これからはゲームプロデューサーとして、自分が思い描いているビジョンを、よりゲーム中に反映させることに挑戦したいと思っています。

——となると、NAOKIさんのサウンドを聞くことができなくなってしまうのでしょうか？

NAOKI いえいえ、音楽を創ることは僕の原動力の一つであり、どんなに多忙になれど創り続けます。これが僕のオリジナルスタイルです（笑）。

——では最後に、読者の方に一言お願いします。

NAOKI "Revolution"というタイトルが刻まれている限り、DDRは革命を起こし続け、変化と進化していかなくてはいけないと思っています。個人的にもそうありたいと思って止みません。今年が勝負、いや、いつも勝負、近いうちでは今年の暮れあたりが勝負になるでしょうか？　皆さん、DDRのエンタテインメントに期待していてくださいっ!!!!

（1月9日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

「DDR X」の記事はP132から！

NAOKI

初代DDRシリーズの立ち上げから制作に参画している一人であり、BEMANIシリーズのサウンドプロデューサーとして活躍中。また、数多くの楽曲を制作しているコンポーザーでもあり、さまざまなアーティストプロデュースも行なっている。年末年始の過ごし方を聞いたところ、「相当地味に過ごしました」とのこと。

BEMANI ニュースヘッドライン

超お得な DDR サウンドトラック！
連動キャンペーンも要チェック！

猫叉 Master のファーストアルバムが発売決定！

白鳥 音乃
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！ 気になったらブログもチェックしてくださいね。

BEMANI シリーズの新タイトル『jubeat』のオリジナルサウンドトラックが発売決定！

NEWS 1 アーケードと家庭用の連動キャンペーンでステキなグッズをゲット！ 特大ボリュームのオリジナルサントラも発売中です！

皆さん、家庭用『DDR X』は買いましたか？ この度、アーケード版と家庭用の両方の『DDR X』をプレイして、"スペシャルレアトラック"（MP3ファイル）が入っている"オリジナルUSBメモリ"をもらえるキャンペーンが開始されました。携帯サイト「コナミネットDX」にアクセスして、家庭用『DDR X』のソフトに同梱されているシリアルナンバーを登録した後にアーケード版の『DDR X』をe-AMUSEMENT PASSを使用してプレイすると応募完了です。

・応募資格
◎PlayStation(R)2版「DanceDanceRevolution X」を購入された方
◎ARCADE版「DanceDanceRevolution X」をe-AMUSEMENT PASSを使用してプレイされた方
◎e-AMUSEMENT PASSをKONAMI IDに登録されている方（PC、携帯電話で無料で登録できます）
上記すべての条件を満たしている方
※機種により応募できない場合がございます。あらかじめご了承ください。
※コナミ関係者の応募はご遠慮させていただきます。

・応募期間
2009年1月29日（木）15:00～3月1日（日）23:59

DDR X＆フルフル♪パーティーのサントラCDが発売！

DDRに関するニュースはこれだけじゃありません。なんと、『DDR X』と『フルフル♪パーティー』のオリジナルサウンドトラックがコナミスタイルで先行発売しました。両タイトルの楽曲を収録した3枚組のCDで構成されており、特に3枚目の「NONSTOP MEGAMIX」がオススメポイントで、聴きごたえ抜群の一品です。

DDR X＆フルフル♪パーティーサウンドトラックCD
ジャンル：ゲームミュージック
発売日：2009年1月29日（木）
税込価格：¥3,200円（税込）
備考：コナミスタイル先行発売
（http://www.konamistyle.jp）

NEWS 2 猫叉サウンドがあなたの手に！ コナミスタイルで限定発売！

Raindorops/猫叉Master
ジャンル：ゲームミュージック
発売日：2009年2月27日（金）
税込価格：¥2,800円（税込）
備考：コナミスタイル限定販売
（http://www.konamistyle.jp）

「猫叉Master」の待望のファーストアルバムが2月27日に発売が決定しました！ いろいろなゲームに収録された楽曲がロングバージョンで収録されています。猫叉サウンドを堪能できること間違い無しの1枚です。

NEWS 3 『jubeat』オリジナルサウンドトラック発売決定！ カジュアルでカッコイイ楽曲てんこ盛り！

jubeat ORIGINAL SOUNDTRACK
ジャンル：音楽シミュレーションゲームミュージック
発売日：2009年2月27日（金）
税込価格：¥2,100円（税込）
備考：コナミスタイル限定販売
（http://www.konamistyle.jp）

BEMANIシリーズ人気コンポーザーのオリジナル楽曲を全て収録。さらにボーナストラックとして、Snow Goose Long Version と Production B.G.M.も収録されたスペシャルな1枚に仕上がっています！

ニュースの詳細は　音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/まで

ⅡDX Favorite Numbers お気に入り楽曲♪

☆新曲にも揺るがず！「Ristaccia」年間首位！

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	Ristaccia	Zektbach	【197.0pts.】
2nd	Turii ～Panta rhei～	Zektbach	【121.2pts.】
3rd	smooooch･∀･	kors k	【90.9pts.】
4th	冥 -ZERO-	TËЯRA	【83.3pts】
5th	EDEN	TËЯRA	【75.8pts.】
6th	CaptivAte2～覚醒～	e-lma	【60.6pts.】
7th	REMINISCENCE	jun with Alison	【56.1pts.】
8th	Why did you go away ～GIRL'S SIGHT～	jun with TAHIRIH	【50.0pts.】
9th	This is Love	D-crew feat.MAKOTO	【45.5pts.】
10th	Mind Mapping	Ryu☆	【37.9pts.】

1st
Ristaccia
Zektbach
163.6pts.

『EMPRESS』の新曲に加え、「EDEN」などの古参人気曲も入り乱れてのバトルとなった今回だが、見事「Ristaccia」が12カ月連続首位を達成!! さらに同じZektbach氏の新曲「Turii」が初登場ながら2位にランクインするなど、まだまだ叙事詩の人気に衰えは見えない。

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆2位以下は激戦区！「月光蝶」に続くのは!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	月光蝶	あさき	【238.1pts.】
2nd	Dynamis	千本松 仁	【111.1pts.】
3rd	凛として咲く花の如く	紅色リトマス	【95.2pts.】
4th	絶望ビリー	マキシマムザホルモン	【79.4pts.】
5th	流氷の去りて	あさき	【63.5pts.】
6th	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【58.7pts.】
7th	この子の七つのお祝いに	あさき	【52.4pts.】
8th	鏡花水月楼 (GFDM EDITION)	TËЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ	【47.6pts.】
9th	Strike Party!!!	BeForU	【42.9pts.】
10th	からふるぱすてる	ki☆ki	【36.5pts.】

1st
月光蝶 あさき
285.7pts.

今月で17カ月連続と、ついに1年半連続首位に王手をかけた「月光蝶」。2位以下には今なお2倍以上の票差で、その不動ぶりは相変わらずだ。反面、2位以下では新旧曲ともに今月初ランクインの曲が多く、今後どの曲が票を伸ばしていけるか、動向が気になるところ。

ⅡDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆今度は次女の時代？ 緋浮美、連続首位！

順位	キャラクター	ポイント
1st	緋浮美	【162.2pts.】
2nd	彩葉	【121.6pts.】
3rd	セリカ	【108.1pts.】
4th	ツガル	【81.1pts.】
5th	リリス	【77.0pts.】
6th	夏天	【71.6pts.】
7th	茶倉	【67.6pts.】
8th	天土	【60.8pts.】
9th	慧麗	【54.1pts.】
10th	エリカ	【40.5pts.】

1st
緋浮美
162.2pts.

前回ふたたび首位に浮上した緋浮美が、そのまま今月も首位を防衛して2連続首位を獲得！ その姉である新DJキャラクター・天土は、ランキング初参加で見事8位にランクインし、表彰台に視線を送っているようだ。三姉妹で表彰台独占、などということも十分にあり得る!?

投票者の声

お姉様サイコー!!（岡山県 桃月神無さん）／お姉様大好きです!!（福島県 壱さん）／今年は姉さんに大吉だっ!!（新潟県 ノーストリア君）

KONAMI♪MUSICフル 月間ダウンロードランキング

順位	曲名	アーティスト(収録)
1st	smooooch･∀･	kors k(beatmania ⅡDX 16 EMPRESS)
2nd	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
3rd	Rock to Infinity	千本松 仁(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
4th	A.DOGMA	あさき(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
5th	翼(Long Ver.)	小林ゆう(beatmania ⅡDX 16 EMPRESS)
6th	Sorrows	Asako Yoshihiro(pop'n music 16 PARTY♪)
7th	V2	TAKA(beatmania ⅡDX 16 EMPRESS)
8th	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～	Zektbach(beatmania ⅡDX 14 GOLD)
9th	Little Prayer	土岐麻子(GuitarFreaksV & DrumManiaV)
10th	Loveholic -Love Syndrome MIX-	Sana Remixed RED CARD GENIUS(Sana♪フル)

提供：KONAMI♪MUSICフル（http://mf.573.jp）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

あなたにはゲーセンで、サントラで、家庭用で、ヘビーローテな曲はありませんか？ あるなら今すぐ！ 当方「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」へご投票いただけると嬉しいです！

投票は本誌アンケートハガキの下、「自由欄」で行います。一枚のハガキで、3部門の各1位～3位を選んで一度に投票できます！ 曲やキャラに贈る応援コメントもあるとなお吉！ 投票者のみの特別抽選枠を設けたプレゼントをご用意して、投票お待ちしています！

今月は抽選で3名様に非売品jubeatメモ用紙をプレゼント！

リレーコラム こなみっくす

T田

アルカディア読者の皆さま初めまして、jubeatデザイナーT田と申します。この度はjubeatつながりで恐れ多くも泉さんからバトンを頂きまして（ありがとうございます！）、皆さまにとっては海のものとも山のものとも分からぬこの私がコラムを書く運びとなりました。しばしの間お付き合いいただけると幸いです。

さて空気を読まず個人的な話をさせていただきますと、私にとって昨年1番のニュースといえば念願の単車を購入したことです。どこぞの古いバイク漫画やアクション映画などに影響を受け「何か分かんねーけどヤベー！ かッケー！」と高校生ばりのスピリットを宿して二輪免許に挑戦。教習所には規定の2倍くらい通い何とか免許を取得しまして、いざ路上初運転へ。過剰な意気込みもむなしく、たかだか20キロの移動距離の間にエンスト5回、しかも自宅マンションの駐輪場でバイクをこかす（※新車）という散々たる結果。颯爽とドライヴィンするどころか今後のバイク人生にも暗雲が立ち込める走り出しですが、とりあえず気候が暖かくなるまでに乗り慣れて遠方ツーリングとしゃれ込みたいですね。そして海沿いの道を潮風に吹かれながら燦然と走るのです。かッケー！

唐突に昨年2番のニュースに移りますが、秋ぐらいに鳥刺しで食中毒を起こし1週間弱寝込みました。一緒に飲みに行ったギタドラデザイナーの亥さんやnyt.さんも同時に発症し、仲良く痛みを分かち合うことに。私はというと一人暮らしなので看病してくれる人もおらず、40度の熱に浮かされながら「鳥が怖い、鳥が怖いです」とうわ言を繰り返す深夜2時。今まで何を食べても腹だけは壊さないことが自慢だっただけに悲嘆も大きく、その後たたみ掛けるように首から上が原因不明の発疹・腫れに見舞われ顔がパンパンに。1.3倍くらいに膨れ上がった自分の顔は、まぶたが腫れて視界も狭っていたおかげで直視せずに済みました。皆さまも鳥の生肉には十分お気を付けください。それでは来月のバトンは、同じ鳥刺しを食べたのにケロリとしていた驚異の健康体、ギタドラデザイナーの「ikepii（イケピー）」さんにお渡ししたいと思います。ねえさん宜しくお願いします！

次回は ikepii さんが登場！

ゲームクリエーターになるには秘訣がある!

ゲームスクールでクリエーター思考を磨け!

ゲームクリエイターになるための秘訣、それは、まず第一に「クリエーターの考え方」身につけることがある。単に本で読んだり話を聞くだけではなく、「作りながら考え方を身につけることができる」のが、ゲームスクールの大きな特長。この特集では、トップクリエーターであるカプコン・小野プロデューサーのお話をお聞きしつつ、各スクールがどのように学生の"クリエーター思考"を磨いているのかを探った。

総合学園
ヒューマンアカデミーゲームカレッジ

バンタン電脳ゲーム学院

アミューズメントメディア総合学院
東京校・大阪校

東京・大阪・名古屋
ゲームデザイナー学院

資料請求カード (平成21年3月31日まで有効)

アルカディア (3月号)

送付先ご住所など、全項目にご記入下さい。全項目の記入が無い場合、資料が届かない事があります。

フリガナ		生年月日19　　年　　月　　日	
氏名		性別　男・女	年齢　　歳
ご自宅住所	〒	TEL　　－　　－	
学校名 ※学生の方			
学科・学年			

欲しいゲームソフト	

※規定やソフト内容等により、当選対象にならない場合があります。

資料請求を希望される学校の欄に、☑印を付けて下さい。

- □ 総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ
- □ バンタン電脳ゲーム学院
- □ アミューズメントメディア総合学院　東京校・大阪校
- □ 東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院

資料のご請求をいただく際にご記入いただいたお客様の個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより取り扱わせていただきます。なお、上記各専門学校からお客様に対して、直接、ご希望の資料のお届け、セミナー・講座のご案内をさせていただきますので、お客様の個人情報を各専門学校へ提供させていただくことについて、予めご了承ください。

切り取り線

郵便はがき

102-8790

料金受取人払

麹町局承認

8851

差出有効期間
平成21年3月
31日まで郵便
切手はいりま
せん

483

東京都千代田区三番町6-1

株式会社エンターブレイン

広告部

「アルカディア」3月号資料請求係 行

好きなゲームが抽選で3名に当たる!

切り取り線

――今、クリエーターを目指す方々がたくさんいらっしゃいます。特に、小野さんのような"プロデューサー"という立場を目指す方も多いのですが……。

小野さん：よく「最終目標はプロデューサーになって、好きなゲームを作ることです！」と言っている方を目にします。表舞台にはよく出てきますけれど、実はプロデューサーとかディレクターって、ゲームクリエーターとまた違う感じで……意外と好きなゲームは作れないんですよね(笑)。"売れるか否か"というところが至上命題ですので、詳しくはこの職に就いてから分かることかな、と思います。

――なるほど。では、"ゲームクリエーターになるため"に必要となる心構えや考え方を磨くには、どのような努力をしたらよいでしょうか？

小野さん：私が若いスタッフに指導をするときは、「自分なりのビジョン、ゴールや目標をしっかり持ちなさい」と言っています。任された仕事の中で、「どうやったら、そのゲームにとってベストの結果を得られるのか？」というゴールをしっかり設けてほしいのです。その自分が設定したゴールに対しては、周囲からいろいろな意見が出てくると思います。けれども、それに従ってゴールをずらしてしまってはダメです。自分のゴールを動かすのではなく、相手の意見と自分のゴールの接点を探っていくことが大事ですね。高校で習う数学でいえば、"証明"というものがあります。それと同じで「答えは出ている。けれども、ではどうしてこの答えになるのか？」ということを、相手に理論づけて伝えていくことが必要なのです。また、そこでゴールをずらしてしまうと、完成したときに"自分のやろうと考えていたことが正しかったのか否か？"が、分からなくなってしまいます。プロデューサーやディレクターは「この企画・仕様にあわせた形で制作してほしい」という案を出し、スタッフを信じて任せます。仕事を任されたスタッフは、そこで自分の目標を持って役割をまっとうすることが求められるんですね。自分の自我とゴールを直結させただけだと、それは単なるワガママでしかありません。自分のゴールと周囲の意見の間にうまく接点を見い出すことができれば、より多くの視点を取り込んで化学反応が起きます。この化学反応が起きるからこそ、面白いゲームが生まれてくるのではないでしょうか。全員が最初から同じ方向を向いてしまっていたら、化学反応が起きないので面白いゲームは作れないと思うのです。入社したばかりだと、こうした折衝の際に「上司が分かってくれない、会社が分かってくれない」という不満を持つと思います。これは子供のころ「大人たちは……、先生たちは……」なんて思うのと同じです。いつの時代、世代もそういった繰り返しなのですが……そう感じたときに、「この上司のゴールや目標って、どんなことだろう？」と考えて、自分から接点を探してあげると変わってくると思います。こう話すと「都合のいいことを言って、利用されたくない！」という反発もあるのですが、実はこちらが相手を利用しているんですよ。だって、相手の"手の内"を読んで自分のゴールを達成しているわけですからね。接点を見つけてすり合わせていくということは、ゲーム制作に限らず、恋愛などの人間関係などでも同じです。そういう考え方を、技術と一緒に持ってもらいたいな、と思っています。

――小野さんにとっての、"ゲーム制作の楽しさ"とは、どのような部分でしょうか？

小野さん：制作の過程は本当に大変なので……「楽しもう」と思って作業をしていますね(笑)。でも、苦しいだけに、完成したときの喜びは本当に大きなものです。チームで完成させた"共同作業の結晶"という部分でしょうか。自分自身で完結してしまう個人作業とは異なり、人と一緒にものづくりをするという幸せは、数を重ねれば重ねるほど実感しますね。また、買って遊んでくれたユーザーさんからの反応や評価がうれしくなります。その喜びに向けて、楽しく制作していこうとしていますね。仮に制作が最初から最後まで辛いだけだったとしたら、それは"良い作品ができていなかった"ということだと思います。「このアイデアは面白そうだ」と思ったときは、同時に実作業が大変になることが決まった瞬間なんですね。でも、それは完成時に「よかった」と思える予兆でもあるわけです。実作業が辛くても我慢してがんばれば、最後に「良いものができた」と笑って喜べます。

――今後、ゲームクリエーターを目指す若者たちに期待することなどをお聞かせください。

小野さん：世界のゲーム市場は、過去のような日本の独占ではなくなりました。これは寂しいことだと思いますね。これは、日本のクリエーターの引き出しが少なく、チャレンジの力が弱まったということです。また、経営側にもチャレンジしようという意思がなくなっています。これは、日本のゲームメーカー全体が努力しなければならない部分ですね。これを打開するため、ゲーム業界全体に引き出しのある人を増やさなくてはなりませんが……"ライフワークとしてさまざまなことを楽しめる"若いうちでないと、引き出しを作れないのです。好きなものや趣味が多ければ、それだけ自然に取り込む情報が多くなりますから、引き出しは増えます。そして、引き出しが多いということは、"他者をうまく取り込んでいけるような接点をたくさん持っている"ということでもあるんですよ。残念ながら、経営側の人がクリエーター側に接点を見いだす……ということは難しいので、経営側に対してこちらが接点を見つけて、分かりやすいようにプレゼンテーションしていかないといけません。引き出しを増やして、「この人にどう伝えたらプレゼンが成功するだろう？」ということを常に考えていれば、それが力になっていきます。入社してすぐではなく、キャリアを積んでそれが求められる立場になったときに、きちんと力を発揮できるように訓練しておいてください。そして、我々と一緒にもう一度"ゲーム王国日本"を取り返しましょう！

小野義徳さん

株式会社カプコン
開発統括本部　プロデューサー

バンド活動で培った能力を活かし、作曲家としてカプコンに入社。数々の作品に携わり、サウンドプロデューサーとしても活躍。その後企画職に移り、現在は開発プロデューサー。

トップクリエーターの思考術！

アーケード版の大ヒット、そして待望のコンシューマー版（プレイステーション3版／Xbox360版）が間もなく発売される『ストリートファイターIV』。格闘ゲームというジャンルを打ち立てたシリーズの最新作を手がけた小野義徳さんのお話から、トップクリエーターの思考術を学んでみたい。

- 自分なりのビジョン、ゴールや目標をしっかり持つ！
- 異なる意見との接点を探し、その意見を上手に取り込む！
- 苦しいときも、完成後の喜びに向けて「楽しもう！」と努力する！
- 趣味や興味のあるものを増やし、引き出しをたくさん作る！

『ストリートファイターIV』　対応機種：プレイステーション3／Xbox 360
ジャンル：対戦格闘　発売日：2009年2月12日　価格：8,390円（税込）

『ストリートファイターIV』　対応機種：アーケード（TypeX2基板）
ジャンル：対戦格闘　稼動時期：稼働中

アルカディア厳選スクールのデータは次ページから!!

総合学園

全国展開で実力あるクリエーターを育成！

ヒューマンアカデミーゲームカレッジ

高い就職実績を誇る総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジでは、"人間力の育成"で技術力とコミュニケーション能力が伸びるのだ！

初心者がプロになれる環境!

全国展開、産学協同による実践的カリキュラムで多数の即戦力クリエーターを生み出している総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ（以下、ヒューマンと略）。北海道から沖縄まで校舎があるので、日本国内どこにいてもプロの技術を得ることができる。仮に入学時に経験ゼロの初心者であったとしても、卒業時には即戦力クリエーターとして活躍できるだけのスキルを習得。それは、技術力だけでなく、ヒューマンスキルアップシステムによるコミュニケーション能力の育成や、充実した就職サポートがあるからだ。

▲楽しく実力を養える共同制作の風景

現場と密接だから就職に有利!

ヒューマンでは、"クロスオーバーカリキュラム"で他専攻や他カレッジの授業を聴講できたり、全国長期インターンシップ制度のWINターンで現場に出て技術とビジネスマナーを学んだりすることができる。それに加えて、全国就職サポートシステムがクリエーターデビューを確実なものにしている。各地の校舎が地元メーカーとの太いパイプでつながっているため、学んでいる校舎や希望する勤務地域に関係なく、全国どの企業であっても地元同様に就職が有利になっているのだ。クリエーターを目指すなら、この大きなチャンスを手にしよう！

▲白組ヒューマンスタジオはまさに産学協同を体現している。

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

札幌校
〒060-0004
札幌市中央区北四条西5-1
アスティ45ビル12F
℡0120・52・3860
※平成21年2月9日より下記住所へ移転
〒060-0003
札幌市中央区北三条西
2NC北専北三条ビル5Ｆ
℡0120・52・3860

仙台校
〒980-0021
宮城県仙台市青葉区中央3-1-22
エキニア青葉通りビル7Ｆ
℡0120・050・459

東京校
〒169-0075
新宿区高田馬場4-4-2
℡0120・89・1588

横浜校
〒221-0835
横浜市神奈川区
鶴屋町3-33-8 アサヒビル1F
℡0120・491・458

名古屋校
〒450-0002
愛知県名古屋市中村区
名駅3-26-8
名古屋駅前SIAビル9F
℡0120・491・758

大阪校
〒542-0081
大阪市中央区南船場4-3-2
at human御堂筋ビル
℡0120・06・8601

神戸校
〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館5F
℡0120・495・338

広島校
〒730-0017
広島市中区鉄砲町8-18
広島日生みどりビル1F
℡0120・2640・78

福岡校
〒810-0001
福岡市中央区天神1-10-13
天神MMTビル8F
℡0120・49・1055

那覇校
〒900-0021
那覇市泉崎1-10-3
琉球新報泉崎ビル6F
℡0120・55・7815

E-mail（共通）
ha@athuman.com
URL（共通）
http://ha.athuman.com/game/
URL（夜間講座）
http://ha.athuman.com/night/

学科・コース名

- **ゲームカレッジ2年**
  プログラム専攻
  グラフィック専攻
  サウンド専攻
  企画専攻
- **マンガ・アニメーションカレッジ2年**
  マンガ専攻
  コミックイラスト専攻
  アニメーションクリエイター専攻
- **夜間・週末講座**
- **ヒューマンアカデミー高等部**
  マンガ・ゲーム高等学院
- **職人塾**
  描職人
  デザイン・マンガコース
  電職人
  ゲームクリエイターコース

サポート制度

- AO入試
- 入学前教育制度
- 併願制度
- 提携学生寮など

入学関連情報

- 願書受付期間
  ※定員になり次第締切
  AO入試
  2009年5月1日（金）～
  ※札幌校のみ9月1日（火）～
  一般入試
  2009年9月1日（火）～
- 初年度経費一例
  （2008年度・入学金含む）
  145万円（東京校）
  ※各校舎によって異なります
- 面接試験の有無
  AO入試／書類・面接・筆記
  一般入試
  一般常識・面接または、
  小論文・面接

プレゼント付一括資料請求は共通ハガキまたはスクール特集表紙のQRからどうぞ

携帯からの資料請求はコチラから!!

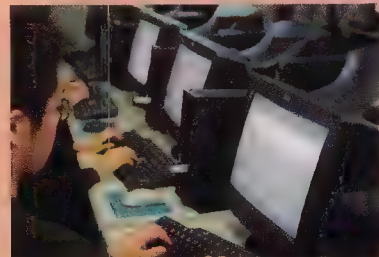
PR

SCHOOL INFORMATION

ヒューマンアカデミー高等部で学ぼう!

高等学校卒業の資格を得ながら専門技術を身につけることができるサポートスクール、それがヒューマンアカデミー高等部だ。高等学校と専門校を同時に卒業することができるため、どんなルートよりも早く業界入りすることが可能なのだ。マンガ・ゲーム高等学院、パフォーミングアーツ高等学院など、目指す職種への最短距離が用意されている。若さとスキルを武器に、業界に飛び込もう!

職人塾でスタートダッシュ!

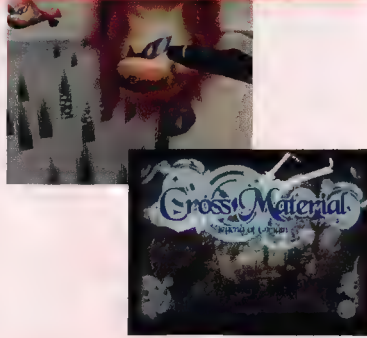
高校在学中に専門分野の勉強をスタートできる職人塾。無理のないスケジュールで、じっくりと基礎知識を蓄えることができる。将来ゲームクリエーターを目指している場合や、業界の入口をちょっとのぞいてみたい場合に、最適な学習体制となっている。この職人塾で一歩リードすれば、それだけクリエーターデビューは近くなるのだ。ゲーム以外にも、様々な分野の塾が開講中! ※校舎により異なります。

http://ha.athuman.com/game/

求められる人材になるために！

ヒューマンで自分を磨く!!

ヒューマンの魅力をクローズアップ！ その1

人間のつながりが、人間力を磨く!

ヒューマンの魅力は数多いが、まずは学びやすい雰囲気が挙げられるだろう。少人数制であり、さらに共同制作などによってコミュニケーション能力が磨かれることで、就職活動の際にはしっかりと自己アピールができる実力と自信がつく。また、身近なライバルの存在も自分を磨く大きなポイント。こうした環境を支えるのは、現場の経験が豊富な講師陣や、仕事の合間に母校を訪問して後輩にアドバイスを与える卒業生だ。クリエーターとなった卒業生は身近な成功例として、在校生の目標になると同時に、貴重な教育の担い手になっているのだ。

▲共同制作によって多くの作品を制作。

ヒューマンの魅力をクローズアップ！ その2

充実した就職サポート!

ヒューマンでは現場で活躍している講師と、専任の就職担当指導教員がしっかり連携して学生の就職サポートを行っている。例えば、札幌校の学生が「九州のメーカーに就職したい」という希望を出した場合、福岡校の講師やスタッフがすぐに対応する……といった具合に、一人ひとりの希望に即応できる状態になっている。これは、全国展開の大きなスケールメリットだ。さらに、「WINターン～全国インターンシップサポートシステム～」で長期インターンシップに行くことができ、技術修得と就職につながるのだ。

▲こうした就職サポートを活用した学生の就職実績は高く、企業からも評価されている。もちろん、その土台となるのは日々の授業で培った基礎知識とスキルなのだ。

卒業生のおもな就職先（～19年度実績）

アークシステムワークス／アクセスゲームズ／アクリア／アクワイア／アトラス／アニマ／アルテピアッツァ／エッジワークス／エムゲームジャパン／ガンホー・オンライン・エンターテイメント／カプコン／ガマニアデジタルエンターテインメント／ガンバリオン／クラインコンピュータエンタテインメント／ケーツー／ゲームドゥ／ゲームリパブリック／コードー／コナミデジタルエンタテインメント／サイバーコネクトツー／シフト／システムソフト・アルファー／白組／シング／スカラベスタジオ／スクウェア・エニックス／STUDIO OZ／セガ／タイトー／チュンソフト／デジタルワークスエンターテインメント／電遊社／トーセ／ドワンゴ／日本一ソフトウェア／ハイド／ハドソン／バンダイナムコゲームス／フロム・ソフトウェア／ペガサスジャパン／モブキャスト／ランド・ホー／レベルファイブ／六面堂／ロケットスタジオ
ほか多数（50音順）

地域・ジャンルを問わず就職可能！

ゲーム業界は当然として、ヒューマンは総合系のクリエータースクールだから、他業種への就職も可能。無限の可能性が広がるぞ。

STUDENTS INTERVIEW

ゲームカレッジ
プログラム専攻1年
早瀬公彦さん

他業種の職を離れてゲーム業界に挑戦。就職への道筋がしっかりしていたので、ヒューマンを選びました。技術習得の手応えは大きいですね！

クリエーターとして思考が身につきました！

——ヒューマンを選んだ理由は？

早瀬さん： 一度就職したのですが、やはりゲーム業界に行きたいと強く思ったからです。数校見学をして、カリキュラムのよさと講師のお話に納得できる点が多かったのでここに決めました。

——早期入学でよかったことは？

早瀬さん： 入学前に体験授業に参加できたことですね。また住居を探すなど、生活に必要なことも余裕を持って決められました。これは早期入学の特典ではないのですが、入学式直前の宿泊研修でクラスメイトと打ち解けられたのもよかったです。

——ヒューマンで成長したことは？

早瀬さん： プログラム技術はもちろん、クリエーターとしての視点や思考が身についたことですね。道を歩いているだけでも、題材になるものを発見できるようになりました。また、プログラムはまったく素人だったのですが、入学して2カ月で簡単なゲームを作れるようになりましたね。

——スクール選びのアドバイスを！

早瀬さん： 雰囲気だけ見るのではなく、講師と話して、しっかりと自分で確認することです。特にカリキュラムは入念にチェックしてください。

ゲームカレッジ
サウンド専攻
藤城安佳里さん

少人数制で学びやすいことが、ヒューマンの特色。早期に入学を決めたこともプラスになりました。技術面、精神面ともに成長しています。

多くの知識を吸収でき、視野が広がります！

——ヒューマンを選んだ理由は？

藤城さん： いろいろ比較検討したのですが、決め手は少人数制です。コミュニケーションに自信がなかったので、少人数であれば大丈夫かな、と思って決めました。また、見学の際に明るくて楽しそうな雰囲気だったことも大きいですね。

——早期入学でよかったことは？

藤城さん： AO入試で早期入学を決めると、入学前に簡単な授業を受けられます。それによって早く学校に慣れることができたので、よかったです。

——ヒューマンで成長したことは？

藤城さん： 特定のチームではなく、楽曲提供という立場でいろいろなゲーム制作に参加したのですが、試行錯誤や困難を乗り越える楽しさや苦労がわかりました。チーム制作という実践形式だからこそ、プレイしているだけでは得られない知識や体験が得られました。精神的にはコミュニケーション面で成長できたと思っています。

——スクール選びのアドバイスを！

藤城さん： ヒューマンならゲーム以外の学科と交流でき、クロスオーバーで他分野の授業も受けられます。視野が広がりますからオススメですよ！

講師は100パーセント現役クリエーター！

バンタン電脳ゲーム学院

バンタン電脳ゲーム学院は、優れた学習環境と100パーセント現役クリエーター講師で初心者がプロになれるスクールです！

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

バンタン電脳ゲーム学院入学事務局
〒150-0011　渋谷区東3-22-14
0120・51・0505　FAX：03・6418・7065
URL：http://www.dennoh.jp/（携帯電話にも対応）

学科・コース名

- ゲームデザイナー学部（15名）
- ゲームグラフィッカー学部（120名）
  ゲームグラフィッカー専攻
  キャラクターデザイナー専攻
  ADVデザイナー専攻
  3DCGクリエイター専攻
- ゲームプランナー学部（60名）
  ゲームプランナー専攻
  シナリオライター専攻
  オンラインゲームディレクター専攻
- ゲームライター学部（30名）
  ゲーム雑誌・攻略ライター専攻
  ゲーム雑誌・攻略デザイナー専攻
- ゲームプログラマー学部（70名）
  ゲームプログラマー専攻
  オンラインゲームプログラマー専攻
  ゲームプログラマーエキスパート専攻
  （2年次編入）

※バンタン電影アニメマンガ学院
- 総合本科（30名）
- アニメスタジオ専攻科
  （Aコース24名／Bコース30名）
- アニメプロデューサー専攻科
  （Aコース24名／Bコース24名）
- アニメ背景美術専攻科（Bコース24名）
- マンガ専攻科
  （Aコース24名／Bコース40名）
- キャラクターイラスト専攻科
  （Aコース24名／Bコース30名）
- ノベルズ専攻科（Bコース24名）
- アニメ雑誌編集ライター専攻科
  （Aコース24名／Bコース24名）

サポート制度

- インターンシップ
- 各種就職サポート
- 新聞奨学生
- 特待生制度
- アルバイト奨学生
- 学生寮　ほか

入学関連情報

- 願書受付期間
  AO入試／受付中　※初心者に対応した面接重視の試験です。
  一般入試／2008年12月22日（月）～
- 面接・試験の有無
  AO入試／面接・作文（自己PR）、作品（任意提出）
  一般入試／面接・筆記
- 初年度学費一例（2009年度）
  初年度納付金
  ゲームライター学部、ゲームプランナー学部　147万円
  上記以外　151万円

MAP

初心者も即戦力に成長！

バンタン電脳ゲーム学院（以下、バンタンと略）は、初心者でも卒業時には即戦力として就職できるだけの実力を身につけられるという歴史あるゲームクリエータースクール。100パーセント現役クリエーター講師による実践授業とサポートが充実した学習環境で、毎年200名以上がクリエーターデビューしているという高い就職実績を実現している。また、バンタンでは“サマースクール”や“スタートアップ授業”など、入学前に基礎の基礎を学べる仕組みが用意されているから、まったくパソコンに触れたことがない初心者でも安心して入学できるのだ。

着実に実力をつけられる！

バンタンでは、実際に作品を制作する実習授業に力を入れている。“100パーセント現役クリエーター講師”だから、最先端の技術、現場で本当に必要とされる技術を学ぶことができるのだ。これが、実力を伸ばす最大のポイントになっている。さらに、“サポート体制”や“フォローアップ授業”、そして充実した自習環境があるので、取り残されることなく着実に実力をつけることができる。また、ビジネスマナーやコミュニケーション能力もしっかりと習得できるため、バンタンの就職実績は非常に高くなっているのだ。

▲楽しく学べて実力がつく授業！

▲就職を見据えて、実践を重視。

SCHOOL TOPICS

楽しみながらエンターテインメントを学ぶ！　バンタンの部活動!!

ゲームグラフィッカー学部2年生・田端さん：私はバンドに所属しています。毎年卒業直後にライブを行うのですが、2年生の後半からスタジオなどで練習が始まりますね。

ゲームグラフィッカー学部講師・広瀬先生：このサークルは代々続いて4年目なんですよ。最初は有志が集まって「卒業時にデカイことやりたいね！」という話で卒業ライブが行われたのですが、当時の1年生がそのライブを手伝っていたんです。そして「来年はお前に任せた！」というバトンタッチがあって、代々続いて現在に至るといった流れです。

スクールスタッフ・正田さん：コスプレ部は月に一度くらいの頻度で、コスプレイベントに参加しています。ほかにも、衣装作りや衣装購入の情報交換をしていますね。また、年に一度スタジオを借りて、部員だけでハジけた撮影会を行っています（笑）。ほかには、TRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）部、フットサルのチームなどもありますね。

広瀬先生：こうした活動は、“発信”するという点でゲーム制作と共通し、人を楽しませるスキルを伸ばすことにもつながっていますね。

http://www.dennoh.jp/

求められる人材になるために!

バンタンで自分を磨く!!

バンタンの魅力をクローズアップ！ その1

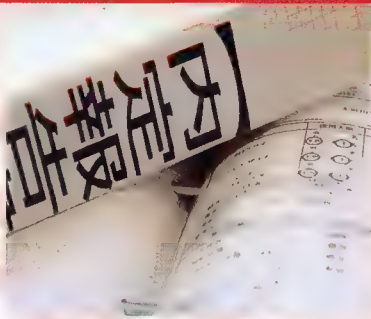
現役クリエーターが直接指導!

バンタンの講師は100パーセント現役クリエーターなので、現場で使われる最先端の技術を直接吸収できる。単に技術だけでなく、クリエーターに必要な考え方を磨く授業もたくさん行われているのだ。さらに、バンタンでは"セミオーダーカリキュラム"という、学生の希望や目指す方向で学ぶ授業を選択できるシステムを採用しているため、必要なスキルを無駄なくしっかり吸収することができるのだ。これらのカリキュラムは、すべて業界のプロがチェックした内容だから、クリエーターになってから必ず役立つものばかり！

▲単に現役というだけでなく、トップクラスの現場で活躍しているクリエーターが指導。

バンタンの魅力をクローズアップ！ その2

充実の就職サポート!

ゲームクリエータースクールとして長い歴史を持つバンタンは、ゲーム業界各企業とのパイプも太い。そのため、学内で会社説明会と筆記試験を受けることができる"学内企業説明会"や、企業で働きながら学べる"インターンシップ制度"、数多くの企業に直接自分を売り込むチャンスとなる"就職オーディション"など、企業の協力なくしては実施できない就職サポートがある。それに加え、独自の"ビジネスマナー"の授業にはじまり、提出作品の制作や魅力の伝え方を指導する授業など、その就職サポート体制は充実の一言だ。

▲バンタンの就職サポートはバツグン。校舎には内定企業の掲示や卒業生が関わった作品の展示もある。

卒業生のおもな就職先（～19年度実績）

アークシステムワークス／アイアイシー／アイディアファクトリー／アトラス／アニマ／アマナ／アクワイア／アルカディアプロジェクト／アルゼ／アロワナ／イースマイル／イニス／インターハート／インタラクティブブレインズ／インディーズゼロ／エイタロウソフト／エイティング／エピクロス／エム・ビー・エー インターナショナル／エレクトロニック・アーツ／エレメンツ／オープンドア／ガイアックス／カプコン／ガンホー・オンライン・エンタテインメント／キャメロット／キューエンタテインメント／草薙／グラスホッパー・マニファクチュア／グリーンシステム／グローバル・A・エンタテイメントクロスノーツ／ゲームアーツ／ゲームフリーク／元気／元気モバイル／コーエー／ゴンゾ／サーカス／サイバーステップ／サクセス／サクセスネットワークス／シャノン／ジャム／シンクアーツ／スクウェア・エニックス／スクリプトアーツ／ studio Ａ－ＣＡＴ／スタジオフェイク／ステイ／スティング／セガ／第一情報システムズ／ダイス／タケ・ビジョン／タムソフト／チュンソフト／テクモ／デザインファクトリー／デジタルワークスエンターテインメント／トーセ／トライエース／ドリームス／ドワンゴ／バンダイナムコゲームス／ナムコ・テイルズスタジオ／日進研／ヌードメーカーネクスエンタテインメント／ノイズファクトリー／バーンハウスエフェクト／ハイド／バサラ／ハムスター／ハル研究所／バンプレソフト／ヒューネックス／フライト・プラン／フライングシャイン／プレミアムエージェンシー／フロム・ソフトウエア／ヘッドロック／ボトルキューブ／ポリゴン・ピクチュアズ／ポリゴンズ／マイルストーン／マトリックス／メディア・ビジョンエンタテインメント／モノリスソフト／山猫／悠紀エンタープライズ／ユークス／ランド・ホー／リズ／レッド・エンタテインメント／六面堂／ワークジャム／ワークマン／ワイズケイ／ワウ　ほか多数（50音順）

バンタンの独立支援！

「卒業後、デザイナーとしてRPGの3D制作やイベントシーンの演出に関わらせていただきました。

独立支援は、自分の力をさらに高められる機会だと思い、チームを立ち上げました。独立するうえで重要となる資金面などの問題をバンタンにサポートしていただけたので、安心して始めることができました。責任も大きいですが、自身を成長させられるいいチャンスですので、よい作品が創れるよう頑張ります！」

TEACHER INTERVIEW

絵を描く楽しみ方を覚えよう！

ゲームグラフィッカー学部講師
広瀬総士先生

――バンタン進学のメリットは？

広瀬先生：同じ目標を持った人が日本全国から集まってきているという環境ですね。やはり、出会いというのは非常に重要です。また、僕の授業の話になりますが、入学時の技術……うまい下手はあまり関係ないです。大事なのは情熱。感覚的な引き出しや考え方を育てていますね。それに、楽しくないと長続きしないですから、頭を柔らかくして引き出しを増やし、楽しみ方を覚えられるようにしています。

――スクール選びのコツは？

広瀬先生：まず「自分はいいものが作れる」という自信があったら、クリエーターを目指しても悪くないんじゃないかと思うんですよね。臆せずにスタートしてみよう、と言いたいです。とりあえず、転ぶまで走ってみようよ、というところですね。そして、自分が通い続けられるスクールを選んで、楽しみかたを覚えた方がいいですよ。"続けられるかどうか"が大事ですから！

STUDENT INTERVIEW

最高の講師陣が貴方を待っています！

大学卒業直前、ギリギリで決めたのがバンタンへの進学。その決意で、夢を実現することができました！

ゲームグラフィッカー学部
キャラクターデザイナー専攻2年
田端麻希さん
（株式会社エイティング内定）

――バンタンを選んだ理由は？

田端さん：子供のころからゲームが好きで、小学校の卒業文集では「ゲームプロデューサーか学校の先生になりたい」と書いていたんです。それで、大学では教員免許を取得しましたが……大学4年の12月に、最後の最後で「絵の仕事をしたい！」と決断したんです。そこでインターネットや雑誌などでスクールを探して、最終的には見学時の雰囲気や就職実績でバンタンに決めました。

――バンタンで成長したことは？

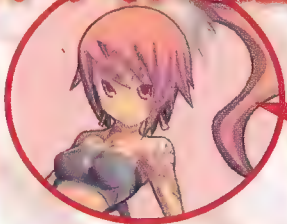
田端さん：独学では得られない現場のテクニックを得ることができました。キャラクター作りなど、先生の持っているプロのポイントを吸収できましたね。また、早期から就職活動ができたので、無事に内定もいただけました。

――スクール選びのアドバイスを！

田端さん：スクール進学には勇気が必要かもしれませんが、先生と話をしたり、必ず訪問をして校内の雰囲気を見て「通い続けられるか」を確認してください。私の場合は、ここで遠いところにあると思っていた"絵の仕事"が現実になりました。バンタンでは、最高の講師陣があなたを待っていますよ！

▲田端さんの作品

5年連続就職率100パーセント！　現場実践教育で、実力アップ！

アミューズメントメディア総合学院　東京校・大阪校

アミューズメントメディア総合学院は実践主義・現場主義で着実に実力がつく、業界入りの最短距離となるスクールだ。

現場実践教育が就職をかなえる！

“創る・見せる・売り込む”の三本柱で、5年連続就職率100パーセントを達成しているアミューズメントメディア総合学院　東京校・大阪校（以下、AM学院と略）。この高い就職実績は、現役クリエーターの講師や現場経験豊富な担任講師、プロのクリエーターや企業が積極的に協力する産学共同の各プロジェクト、そして早期から行われる共同制作と、すべてが現場実践教育だからこそ可能なのだ。在学中の制作本数は他校に比べて多くなっており、それをプロが評価するから実力がつくのだ。

業界からの圧倒的な信頼！

AM学院では“即戦力”という陳腐な言葉で終わらない、末永く活躍できる“地力”を養うことができる。「就職できる」だけと「現場で活躍し続けられる」ことには大きな違いがある。活躍し続けている卒業生がいる企業からは、大きな信頼を得ることができるからだ。それはつまり、後輩たちへの求人に関わってくる。いい人材を得られると分かれば、企業も人材育成に協力し、採用にも積極的になるだろう。AM学院と各企業の間には、そうした好循環が存在するのである。だから、高い就職実績を維持できるのだ。

▲努力が結果につながるから、学生の意識も高い！

▲卒業生とのつながりや手厚いサポートが就職を後押しする！

AM学院で勝ち取るクリエーターへの道！

夏期共同制作	チームによる共同制作で技術力とコミュニケーション能力、働き方を育てる！
就職ガイダンス	1年次からビジネスマナーや企業への応募方法などを学びはじめる。スタートの早さがポイント。
冬期制作	さらにクオリティが高く、就職活動に有利になる作品を制作。3Dのゲームも開発できる！
春季制作発表会	数多くの企業が来校する発表会。プロのアドバイスを受けられるとともに、自己アピールのチャンスとなる。
学内クリエイター面接	企業の採用担当者やクリエーターによる模擬面接。一般的な新卒応募だけでなく、ここからも就職につながる！
AMGインターンシップ	企業で働きながら勉強をする。現場で直接技術を習得でき、内定にもつながる大きなチャンス。
内定獲得！	毎年2年次の12月ころには、ほとんどの学生が内定を獲得！　他校にはない異例のスピードだ。

http://www.amgakuin.co.jp/

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

東京校
〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
0120・41・4600
E-mail:info@amgakuin.co.jp

大阪校
〒532-0011
大阪市淀川区西中島3-12-19
0120・41・4648
E-mail:osk-info@amgakuin.co.jp

URL（共通）
http://www.amgakuin.co.jp/

学科・コース名　※東京校のみ

- ゲームプログラマー学科（2年制／全日）
- ゲーム企画ディレクター学科（2年制／全日）※
- ゲームCGデザイナー学科（2年制／全日）
- アニメーション学科（2年制／全日）
- キャラクターデザイン学科（2年制／全日）
- マンガ学科（2年制／全日）
- ノベルス学科（2年制／全日）
- 声優タレント学科（2年制／全日）

入学関連情報

- 願書受付締切：3月31日（火）
  ※声優タレント学科は定員締切となっております。他の学科も定員なり次第締切となりますので、早目の進学検討をお勧め致します。
- 募集定員：各学科による
- 入学資格：高等学校卒業以上の者（同等の学力があると認められる者）
- 初年度経費：138万円
  ※ゲーム系3学科の場合、教材費別途。学科によって異なります。

サポート制度

- 各種推薦制度（本校独自の推薦制度あり）
- 新聞奨学生
- 学生寮ほか
- 奨学金制度（入学金全額免除の奨学金制度あり）

説明会日程

- 東京校
  2月7日、2月22日
  3月8日、3月28日
- 大阪校
  2月8日、2月22日
  3月8日、3月29日

MAP

プレゼント付一括資料請求は共通ハガキまたはスクール特集表紙のQRからどうぞ

携帯からの資料請求はコチラから!!

PR

求められる人材になるために!

アミューズで自分を磨く!!

講師&在校生がAM学院の魅力を語る!

TEACHERS INTERVIEW

プロとして生きていける力を身につけます!

ゲーム企画ディレクター学科担任　**小宮英武**先生

単にアイデアを出すだけではなく、ディレクションまでしっかり行える人材を育てています。"必要なことはすべて身につける"という形で授業を行っており、企画者としてのスキルに加えてプログラムの基礎やグラフィックの基礎などを学んで、現場でしっかりと意思疎通ができる能力を磨くことができます。また、実際に早期から共同制作を行って現場と同様の体験をしますから、就職してから戸惑うことがありませんし、制作現場でプロとして活躍できています。卒業生からはすでにディレクターやプロデューサーも数多く生まれています。彼らも初心者から伸びたんですよ。

他校にない制作回数の多さで、技術を磨く!

ゲームプログラマー学科担任　**猪狩賢一郎**先生

この学科では早期から繰り返しゲーム制作を行うため、確実にスキルが身につき、初心者から「ゲームプログラマー」になることができます。基本は C/C++ 言語によるゲームプログラミングです。データ構造やアルゴリズム、数学や物理も学びます。ゲーム制作の現場では、プログラムを単に知っているとか、憶えるだけでは使えません。プログラムは使いこなして初めてマスターしたといえます。使いこなす技術を身に付けるそのために、在学中からゲーム制作の機会を増やして、現場での実践力に繋がる技術をを身に付つけることを大切にしています。

業界で必要とされることをマスターします!

ゲームCGデザイナー学科担任　**滝本佑治**先生

ゲーム CG デザイナー学科では、デッサンや背景などの手描き、そして PC を使うイラストの授業と、モデリングなどの 3D の授業を行っています。そして特長となるのは、やはり共同制作でしょう。異なるのは規模だけで、工程や流れは現場とまったく同じですので、現場に出てから戸惑うことがないはずです。共同制作で試行錯誤して実践で腕を磨けますし、なにより強い心が手に入ります。実は私自身もこの共同制作を経て卒業し、クリエーターになったひとりなんです。共同制作で鍛えられればクリエーターになれる、という身近な実例ですね。

卒業生のおもな就職先（～19年度実績）

AQインタラクティブ／アークシステムワークス／アイディアファクトリー／アトラス／イメージエポック／ガスト／カプコン／ガンホー・ワークス／ゲームフリーク／元気／元気モバイル／スクウェア・エニックス／スティング／セガ／タイトー／トーセ／バンダイナムコゲームス／フライト・プラン／フロム・ソフトウェア／レベルファイブほか多数（50音順）

実証されている卒業生の活躍!

アークシステムワークスの『ギルティギア』シリーズゼネラルディレクターである石渡太輔氏や、同じく『ブレイブルー』ディレクター・メインデザイナーの森利道氏、セガの『BLEACH DS 2nd 黒衣ひらめく鎮魂歌』プロデューサーの本山真二氏など、AM学院の卒業生にはトップクリエーターが勢揃いで、卒業生が制作プロジェクトの中核メンバーとして活躍している例も多いのだ。そうした"成功の実例"である卒業生が特別講義を開いたり、個人的に校舎を訪れてアドバイスをくれるといったケースも多い。なお、彼らも共同制作を経験して業界入りしているのだ。

© ARC SYSTEM WORKS

STUDENTS INTERVIEW

プログラム経験ゼロから3Dゲームに挑戦!

大学を中退して入学しましたが、この選択は正解でした。周囲の熱心さに影響されて、自分の意欲も高まって実力がグッと伸びますね!

ゲームプログラマー学科1年
加川光希さん

——AM学院を選んだ理由は？

加川さん：見学して雰囲気がよかったことです。また、共同制作などで何度も制作する点ですね。大学在学中でしたが、その時点での「やりたい」という気持ちを大事にして、大学を中退して入学しました。

——共同制作で得られたものは？

加川さん：加川さん：プログラム経験ゼロからの制作だったので大変でしたが、技術的な問題はクラスメイトや先輩からアイデアやヒントをもらえたので、助かりましたね。また、チームの連携がうまく取れたので、コミュニケーションの大切さ、そして楽しさを感じることができました。夏期制作でも商品を意識して作りましたが、冬期制作でも商品を制作するという意気込みで、3Dのゲームに挑戦したいと思っています。

——スクール選びのアドバイスを！

加川さん：見学は絶対にした方がいいですね。AM学院は先生も学生もやる気にあふれていますから、「自分も頑張ろう」という気持ちにさせてくれます。初心を忘れず学び続けられる環境ですね。

加川さんの作品『エボリューション』

絵、音響、企画……やりたいことが全部できる!

自分の持っている想いをすべてぶつけられる環境です。同級生にいろいろな年齢の人がいて、各年代から吸収でき、視野が広がりますね。

ゲーム企画ディレクター学科1年
安西育美さん

——AM学院を選んだ理由は？

安西さん：自分のやりたいことを全部やろうと思って、相談したことがきっかけです。絵を描くことや音響関係、声優、もちろんゲームにも興味があったのですが、それらを総合的に学べるのが、企画ディレクター学科でした。また、短大卒業後に働いてから入学したので最年長を覚悟していたのですが、意外にも同級生の平均年齢が高くて驚いています。

——共同制作で得られたものは？

安西さん：まずは、夢の実現ですね。「自分の作ったキャラクターを、自分の自分の理想とする声優さんに演じてもらう」ということを共同制作で実現できました。もちろん、プレイした人に楽しんでもらえるように工夫と努力をしました。声優学科の方々に協力していただいてオーディションを行い、150人の候補の中から主人公役を決めました。

——スクール選びのアドバイスを！

安西さん：AM学院はハードだけれど、得られることは本当に大きいです！

安西さんの作品『My Pretty Pig』

楽しんでもらうためにできることを!

共同制作を通して、自分が楽しむのではなくユーザーさんに楽しんでもらおうという考え方になりました。絵の仕事で再度社会に出ます!

ゲームCGデザイナー学科1年
中谷健次さん

——AM学院を選んだ理由は？

中谷さん：インターンシップ制度や共同制作が魅力だったので選びました。一度就職したのですがうまくいかず、「このままでは……」という思いがありました。当時は落書き程度のちょっとした趣味だったのですが、絵を描く仕事を真剣にしたいと考えてゲーム業界を志望しました。

——共同制作で得られたものは？

中谷さん：共同制作で変わったのは、まず意識です。最初は「楽しむためにゲームを作ろう」と思っていたのが、「楽しんでもらうために何ができるか」という考え方になっていました。また、描くスピードが上がったり、コミュニケーション能力もアップしましたね。テーマはもう決めていますので、冬期の制作も頑張りたいです。

——スクール選びのアドバイスを！

中谷さん：気になった学校に何度も行って調べることが大事ですね。また、体験入学でも得られるものは大きいですよ。体験授業だけでも、絵の上達につながることを教えてもらえます。

中谷さんの作品『エボリューション』

圧倒的な就職実績をチェック!

東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院

11年連続して100名以上、創立15年で通算2500名以上が就職達成! 東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院は、実績の高いスクールだ!

フルタイム授業でしっかり学ぶ!

東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院(以下、東京ゲームと略)は、創立15年で通算2500名以上のクリエーターデビューを実現し、11年連続して毎年100名以上の就職を達成している。"フルタイム授業"と呼ばれる朝8時から夕方16時までの長い授業時間やアナログ重視の実践カリキュラム、充実した就職サポート体制が高い就職実績のポイント。就職難の時代でも、東京ゲームで学べば道が開ける。それは、これまでの実績が証明しているといえるだろう。

基礎の反復で実力を磨く!

東京ゲームのカリキュラムは、プログラム系の養成講座ならBASIC、CG系の養成講座ならデッサンという基本の基本からスタートする、基礎固めを中心にした実践教育だから初心者も安心だ。就職に関しても専任の就職指導部がしっかり学生のサポートを行っているから、安心して進路を任せることができる。また、大学を卒業したり、一度社会に出てから転職しようと入学する学生も多い。年齢に関係なく、大きなチャンスをつかめるのが東京ゲームなのだ。

STUDENT INTERVIEW

長時間の授業と少ない休みで充実しています!

一人でゲームを完成させることができるようになるスクールです。コツコツ努力できる人にオススメできます!

ゲームデザイナー養成講座
青木善博さん
(ゲーム開発会社内定)

——東京ゲームを選んだ理由は?

青木さん:就職実績が高いこと、休みが少なく勉強に集中できる環境だったことです。大学に入って無駄に時間を過ごすより、しっかり勉強できる環境を選びました。見学に来た際、求人の貼り紙が非常に多かったことも印象的でしたね。

——東京ゲームで成長したことは?

青木さん:プログラム技術です。1年でブロック崩しやスロットを作れるようになりました。最終的には、一人でゲームを完成させることができるようになります。グラフィックもサウンドも全部自分で作るので、実力がつきますね。

——内定を得られた秘訣は?

青木さん:作品を評価していただけたのだと思います。また、担任の先生や就職指導部の先生もいろいろとフォローしてくれました。

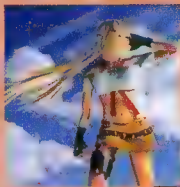
——スクール選びのアドバイスを!

青木さん:「しっかり通い続けることができるか?」をよく考えて、進学を決めてほしいですね。東京ゲームは休みが少なく勉強できる時間が長いので、コツコツ頑張れる人に向いていますよ。

SCHOOL INFORMATION

学院見学に行こう!

東京ゲームでは、学院見学(一日無料体験入学)を毎日受け付けているぞ。また、姉妹校には大阪ゲームデザイナー学院と名古屋ゲームデザイナー学院があるので、そちらもチェック!

■学院見学
平日:13時〜18時
土曜・日曜・祝祭日:13時〜16時

卒業生のおもな就職先(〜19年度実績)

アイディアファクトリー/アイレムソフトウェアエンジニアリング/アクワイア/アトラス/アテナ/アルゼ/アルテピアッツァ/アルトロン/ウェブドゥジャパン/NHNJapan/F&C/オー・エル・エム/オリンピア/カプコン/キャメロット/京都アニメーション/クラップハンズ/ゲームフリーク/ゲームリパブリック/元気/元気モバイル/コーエー/コナミデジタルエンタテインメント/ゴンゾ/SNK プレイモア/サクセス/サミー/サン電子/サンライズ/シンソフィア/スクウェア・エニックス/セガ/ソニー・コンピュータエンタテインメント/タムソフト/チュンソフト/テクモ/トーセ/トライエース/ドワンゴ/ドリームファクトリー/ナツメ/ナムコ・テイルズスタジオ/日本アニメーション/日本ファルコム/任天堂/ネクスエンタテインメント/ハドソン/HAL 研究所/バンダイナムコゲームス/フロム・ソフトウェア/プロダクション I.G/マーベラスエンターテイメント/マイクロソフト/マトリックス/マッドハウス/魔法/モノリスソフト/ユークス/レベルファイブ ほか多数(50音順)

SCHOOL DATA

資料請求&問い合わせ先

東京ゲームデザイナー学院
〒151-0053
渋谷区代々木3-57-6
TEL:03・3370・2720

大阪ゲームデザイナー学院
〒530-0041
大阪市北区天神橋1-12-6
TEL:06・6882・4980

名古屋ゲームデザイナー学院
〒453-0801
名古屋市中村区太閤4-9-26
TEL:052・452・5901

E-mail(共通) info@tgdm.jp
mobile(共通) http://www.tgdm.jp
URL(共通) http://www.tokyogame.jp/

入学関連情報

- 願書受付期間:随時受付中
- 募集定員:各コース50名
- 入学資格:とくになし
- 初年度経費:約100万円
(※コースによって異なります)

サポート制度

- 新聞奨学生制度
- 国の教育ローン
- 学生寮(東京校のみ)

学科・コース名

ゲームクリエイター科

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- 2D3DCGクリエイター養成講座
- CGクリエイター養成講座
- 企画・シナリオライター養成講座
- サウンドクリエイター養成講座

アニメ・マンガコミック科

- アニメーター科
- CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科
- マンガ・コミックプロ養成科

MAP

名古屋校 access JR、新幹線、名鉄、近鉄 名古屋駅より徒歩7分

大阪校 access 地下鉄谷町線・境筋線南森町駅、JR東西線大阪天満宮駅より徒歩5分

東京校 access JR総武線・山手線・地下鉄大江戸線、代々木駅より徒歩7分

プレゼント付一括資料請求は共通ハガキまたはスクール特集表紙のQRからどうぞ

携帯からの資料請求はコチラから!!

http://www.tokyogame.jp/

ゲーム情報ならエンターブレインにおまかせ!!

超豪華スペシャル増刊号!!!

特集Part1 HDTVの賢い買いかた、選びかた
特集Part2 ゲームロゴの歴史と変遷
別冊付録 2008年ゲームカタログ完全版 携帯機編

最新アプリ&家庭用ゲーム情報満載

みずしな孝之の いい電子DX 連載開始

つづきはココから

iメニュー	EZトップメニュー	
メニューリスト	カテゴリ(メニューリスト)	メニューリスト
TV/雑誌/ラジオ	ゲーム	TV・ラジオ・雑誌
雑誌	総合	出版・雑誌
ファミ通DX	ファミ通EZDX	ファミ通DX

月額315円(税込)

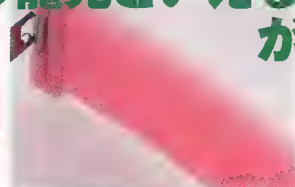
enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ http://ebten.jp/eb-store/

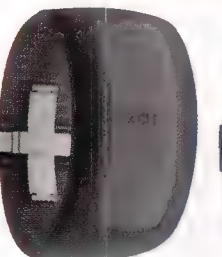
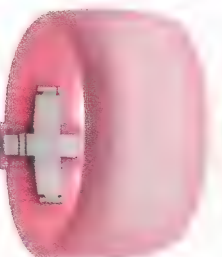
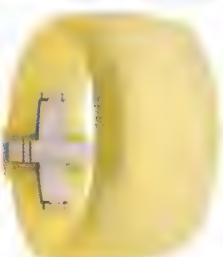
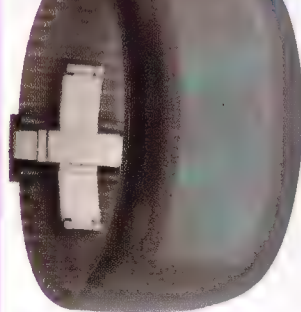
猛者T大好評!　キミもこの波に乗っとく?

アルカディ堂

ten ゲーム系グッズ通販専門店OPEN!

※各商品は、アルカディ堂で商品コード検索をかければ1発で商品ページに飛べます。

デジタル時代の寵児といえる腕時計がここに

スフィアプレート系アイテムにも近い存在感を感じられる、ブレスレット型腕時計の新モデルが早くも登場！　ベルトサイズの調節が可能になり、バタフライバックルが採用された。ゲーセンの薄暗い中では、よりその効果を実感できるだろう。カラーは6種あるので、好きな色を選ぼう。

odm Pixel セカンド・ジェネレーション	
商品コード	読割対象商品 090146
販売価格	18,900円[税込]

■カラー：トランスルーセント ブルー　■カラー：トランスルーセント イエロー　■カラー：トランスルーセント ピンク　■カラー：トランスルーセント ブラック　■カラー：トランスルーセント ホワイト
各色共通サイズ(手首周り)：160mm～250mm
各色共通ベルト部分厚さ：2mm～5mm

聖女たちをもっと身近に!

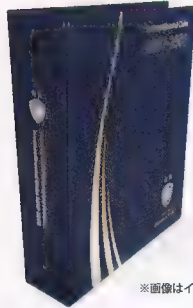
『アルカナ2』と『すごカナ2』より厳選した楽曲がリミックスされて2009年2月4日に登場！　オリジナルBGM作曲家「吉平元治」氏のセルフリミックスによる「あかねテーマ曲（唄：新堂真弓）」も特別収録されているぞ！　まだ予約していない人は急げ!!

アルカナハート2 すっごい！リミックス	
商品コード	090142
販売価格	3,150円[税込]

手ぶらバッグでゲーセンに行こう!

廃タイヤで作られたエコでスポーティーなボディバッグは、プレイ中の置き引きに悩むことなく、プレイに集中できる。デザインは同じでも、廃タイヤを使用しているため、品番やパンク修理痕などもモノによってはあり、この世に同じバッグはひとつもない。
なお、エコ的には、これに使用されている廃タイヤを1個を焼却すると、本来なら約570gのCO2が排出されてしまうところ、再利用することで地球に優しい製品に生まれ変わっているのだ。「俺、エコしてるぜ」と、さりげにアピールもできるイカシたバッグで出掛けてみよう！

SEAL × OLCIコラボモデル BODY BAG	
商品コード	読割対象商品 090145
販売価格	7,140円[税込]

WCCF IC 07-08 バインダー&トップローダー予約受付中!

『WCCF IC 07-08』の2009年春稼働に合わせ、公式バインダーと公式トップローダーが2009年3月19日に発売する。現在は、絶賛予約受付中だ。特に、バインダーのDXパックは数量に限りがあるので、購入を検討されている人は、早めに予約しておかないと売り切れる可能性がある。トップローダーごと収納できるデッキケース付きのトップローダー(5枚セットor11枚セット)と併せて、早めにクリックしておくのがいいだろう。

※画像はイメージです。

WCCF IC 07-08 オフィシャルカードバインダー

商品コード	090141
DXパック　販売価格	9,975円[税込]
通常版　販売価格	6,090円[税込]

【DXパックセット内容】オフィシャルカードバインダー/ネックストラップ/ジャガードマフラータオル/マウスパッド

WCCF IC 07-08 オフィシャルトップローダー

商品コード	090147
5枚セット　販売価格	1,575円[税込]
11枚セット　販売価格	2,625円[税込]

まさ　知るかねケソや。
ケソ　な、なんだってー!?
まさ　相変わらず豪鬼失敗後の茶リュウをわざと選んだと言い張るような生き様よのぉ。今日集まってもらったのはほかでもない。先日、我らがデザインしたTシャツが製品化されたっぺれーというではないか。
ケソ　ナールM。
まさ　ほむ。上はボブから下はアンジェリアまで、あらゆるサイズのユーザーに対応するとな!?(やや誇張)
ケソ　サイズはS/M/L/LL/LLLの5種、色も5種選べるみたいですYO!
まさ　では現在着る用にしと孫に備えSを購入しておくか。早速GYUに直談判して経費でドカ買いしておこう。
ケソ　べ、別に全色買ってくれてもイイんだから!
GYU　私用で使うもんを経費として認めるわけねぇだろ!　つか、編集部からもらえよ。
まさ&ケソ　あ。
(つづく)

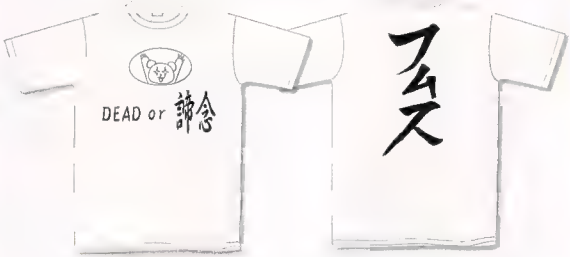
アルカディアNo.103の猛者でマサとケソの二人がデザインしたTシャツの、注文受付を開始している。早くも百名以上の猛者たちが予約をしてくれており、ありがたい限り。期間限定の受注生産品のため、注文分しか生産しない。この機会を逃すと入手は困難なので、まだの人はお早めに。注文締切は2009年3月3日、商品発送は2009年3月中旬から随時発送予定なので、もう暫し待っていただきたい。

注文〆日は雛祭り！あせらず急げ!!

インド人を右にTシャツ

商品コード	090143
販売価格	2,900円[税込]

■カラー：ブラック/ブルー/グリーン/ネイビー/レッド
■サイズ：S/M/L/LL/LLL

※画像はイメージです。実際の商品とは多少異なりますのでご了承ください。

グリズルTシャツ

商品コード	090144
販売価格	2,900円[税込]

■カラー：ホワイト、グレー、オレンジ、ピンク、イエロー
■サイズ：S/M/L/LL/LLL

悠久カスタムバインダー絶讃発売中!

バインダー本体からリフィルポケット、トップローダーまで、すべて悠久のカードサイズに合わせて作られたカスタマイズバインダーは、収納してみれば分かるフィット感を実現。次バージョン「2nd エクスパンション」までをデフォルトで収納できる!!　プロモーションカードは、本誌好評連載中の小説版アレキサンダー(画：タケシマサトシ)。このカードだけのオリジナルシナリオをプレイ可能だ。

悠久の車輪 公式キャリーバインダー

商品コード	090140
販売価格	5,985円[税込]

【セット内容】
バインダー本体/リフィル40枚/カードリスト/ストレイジBOX1箱/トップローダー6枚/プロモーションカード/バージョン仕切り

※画像は制作中のものなので、実際の製品と異なる場合があります。ご了承ください。

"読者割引"がスタート!

読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入れてください。期間中なら200円の割引が適用されます。

ご注意
読者割引は、お一人さま1回限り有効です。
読者割引対象商品には 読者割引 のマークが付いています。

※読者割引のご利用にあたっては、会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合は、総計200円の割引となります。

今月の読者割引番号コード　ご利用期間は2009年2月27日午前10時まで

085116

PCから

携帯から

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

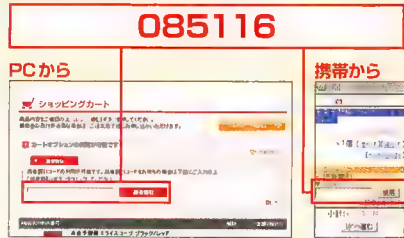
Arcadia Frontiers

今月の一番搾り！

（岐阜県　星炫貴さん）

アーケードゲームをとことん盛り上げてやるからな、という趣旨の元に運営されまくっている当コーナー。2009年も読者の皆さまの熱意ブースターで、やみくもに邁進していこうってな寸法ですよ！　今月は季節ネタのお楽しみ・バレンタイン特集と、アフリバに引っ越してきた「麻雀台」は必見なのれす。

司判健康：108-109（クリスマス特集）／[illegible]：[illegible]（[illegible]区）／カイゼルちくわ：116-117（大漂布）／けっつ☆先生：113-115（グレースケール）

2月の華　バレンタイン特集

年に一度の世界公認ラブ☆チャンス、バレンタインが今年もやってきおったわい！この日ばかりは老いも若きも男も女も、魔物もDJも魔法使いも超能力者も真祖も生体兵器も浮かれていいんじゃね？

（愛知県　十六夜月華君）
☆ぬはっ！　メインのプレゼントが[illegible]。もちろん[illegible]ってことで。

（東京都　左右さん）
Ⓐ ポプ型マーブルチョコ、[illegible]

（三重県　草新月露琉さん）
☆ちょ！　箱の中すでに半分減ってる！
[illegible]

（静岡県　獣斎さん）
☆マイ味覚に合わせるとは[illegible]

（東京都　上[illegible]キノ君）
[illegible]

（広島県　温井川天祐さん）
[illegible]が上がります！　たぶん。

（青森県　五森セキさん）
☆ハートが乱舞してたゆえ、バレンタイン特集に編入！　「TOBI」キャラも[illegible]

（沖縄県　くろさん）
☆チョコと誕生日プレゼント。ダブルでもらえてお得ですよね。

（鹿児島県　さりぴさん）
☆妹系の方々からのバレンタイン！　その笑顔で幸せ成分が増量されております！

（埼玉県　草稿さん）
☆氷使いが凍ってどうする？　[illegible]

（北海道　砂丘の虎君）
☆ウイリアム姉妹からのバレンタイン[illegible]

（沖縄県　華鹿さん）
☆優しい空気に包まれた二人。[illegible]

（埼玉県　ふじたに真[illegible]さん）
☆そのチョコの行き先が気に[illegible]

A・Fro回覧板　名前の後に「A」マークが付いているソーグッ！　な投稿者さんはアフロ特製図書カードプレゼント！　キャプションの頭にHマークが付いてる投稿者さんは、ホームページを運営されてますぞ。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、ぜひぜひチェックしてみよう。　→http://www.arcadiamagazine.com

（福岡県　あじさばホゲーさん）
☆バン・アレン帯経由でチョコ回収にきました。拒否権無しでヨロ

（青森県　チアキさん）
☆「チョコ」に関連ある代表的な曲といえば、やっぱりこのナンバーでしょ

（愛知県　ヴリアイ・リカさん）
☆彼女のハートを受け取るには、それ相応の……

（東京都　よしみ君）
☆初々しくてホホエマなカップル、見てるだけでほんわかしますね～

（広島県　オキノさん）
☆その一歩を踏み出せるかが、勝負の決め手になるんだよね！

（群馬県　岡田逸花さん）
☆バレンタインって、チョコを用意するまでのドキドキ感がいい醍醐味かと！

（愛知県　夢影進行君）
☆境遇的に非常に近いモノを感じます。受け取ったらその後が……

（静岡県　桜井ハズキさん）

（埼玉県　加藤都君）
☆食べるときには、きっと……するから大丈夫……ですか

忘れたころにやってくる
帰ってきたシュテギ特集

いつの時代でもゲーマーの心を熱くかき立てるシューティングゲーム。思い出したように復活する特設コーナーですが、今月は華やかなメンツがそろいました！

（大阪府　YU☆3君）
☆いろいろな意味でまぶしく輝いてる一枚！　ええ、そりゃもうもちろん笑顔かですよ

（福岡県　武術師某さん）
☆鋳薔薇新シリーズとして、こやつ主役の『すばーのば』を出すといいと思うがどうか

（福岡県　ありあさん）
☆完成が待たれる『センコロ2』。気になる人は40ページをチェック！

（千葉県　ひよこさん）
☆エレメントドーター、戦闘用じゃなくて家事用にほしいっす。

（新潟県　佐倉信士君）
☆ナソ01　このイラストに隠されているSGを見付けよ。

A・Fro回覧板　今月はバレンタイン特集と相成りましたが、次に控えているのは3月末売り号の「進級・卒業・就職」関連の投稿作品！　ハガキが一定数を超えた場合は、今回のようにコーナー化することがあるので張り切って送っていただきたい！　この季節はお花見ネタもあるので、こちらも忘れずにピックアップしてみるといいじゃない！

アフロDEモード

今月のお題は"病院"!

毎月変更される"お題"に従って、ゲームキャラを自分なりにアレンジしていく「アフロDEモード」。衣装の着せ替えのみならず、シチュエーションをとにドラマ性を盛り込んでみるのもオモロいよ!

完全者&雷光戦車(アカツキ電光戦記)
(東京都 良月さん)
☆完全者だって風邪くらい……ひくこともある! しかし、件の戦車を救急車代わりに使うのはいかが…

ノクス&マタン(ビートマニアⅡDXシリーズ)
(新潟県 柳飛鳥さん)
Ⓗ何とも微笑ましい二人。こんな 二人もたまにはいいですよね。

草薙京&八神庵&矢吹真吾(KOFシリーズ)
(福岡県 綾瀬かおるさん)
☆診察室から「痛えー!!」とか「そのまま死ね!」とか聞こえてきそうで怖いんですけど…

セム&プリセム(ビートマニアⅡDXシリーズ)
(愛知県 バクレツ丸さん)
☆オールセムで医療現場を再現。先生、態度が巨大過ぎないですか!?

ポエット(DMシリーズ)&アロエ(QMAシリーズ)
(神奈川県 睦姫さん)
☆本物の白衣の天使キタコレ! アロエも家業を継いで、医療の道に進むんですかね。

春麗(ストリートファイターシリーズ)
(大阪府 SEN@オム君)
☆渾身のチャイナ白衣! この衣装は実際に配信してほしいですねッ。

タオカカ&ティガー(ブレイブルー)
(東京都 松原夏子さん)
☆意外に白衣が似合うティガーさん。しかし、タオカカの歯は虫歯無さそうね。

アンジェリア&フィオナ(アルカナハートシリーズ)
(茨城県 mikoko君)
☆この様子だと、アンジェリアは聖霊界の果てまで逃げそうなんですけど! ヒソカにマーリンも白衣。

いろは(サムスピシリーズ)
(神奈川県 葵ひなた君)
☆ピンクのユニフォームがまぶし過ぎるぜ……! んがしかし、そのドでかい注射器で一体何を……アッー!

KOFっ子 TORNADO

フレイヤーキャラも出そろって、いよいよ『12』発売までカウントダウン! 当コーナーも盛り上がっていきますぜ!

開設! ブレイ部(仮)

この冬期待のニュータイトル『ブレイブルー』。投稿数も上々ゆえ、タイトル別コーナー作成の運びとなりました! つきましては、仮になっているコーナー名や企画などなど、読者さまから広く募集します。奮ってご参加を!!

(神奈川県 Shadowさん)
Ⓗ統制機構の制服デザインを決めた人間、かなり良いセンスしてると思うがどうか(主にスカート丈)。

(埼玉県 涼風君)
☆交錯する漆黒と氷刃、意地と意志。歪んだ魔導都市の夜明けを見るのは、――どっちだ!?

A・Fro回覧板 次回のアフロDEモードのネタはド派手に「スーパーヒーロー」! アーケードには本職がスーパーヒーローの方も多数いらしゃいますが、それ以外の方々のヒーローコスチュームに期待しましょう! いろはさんにすっごい布地面積の少ないレオタード衣装を着せようなどという野望を持っている人は居ないとは思いますが、皆さんの力作をお待ちしております。

アフロ グレースケール。

冬の寒さも何のその！ イラスト満載、ネタ満載。そのうえアーケーダーたちによるゲーセン的日常も垣間見ちまえーいなモノクロコーナーのはじまりはじまり。

(長野県 美倖ゆうあさん)

如月☆大戦 豆vs.チョコ

二月。それは節分とバレンタインデーが激しく火花を散らしあう28日間だったり29日間だったり。カラーイラストが嘘だったかのように節分イラストばかりだったモノクロ如月コーナーを食らうがいいさ！

(福岡県 赤松セリ。さん)
☆気が付けばただの豆食い大会。
く、くいしんぼう曹丕が……ッ!?

(千葉県 紗竜海斗さん)
☆えぇーい、漢だったら迷わず投げよ！ 投げれば分かるさ！ バラバラ〜って。

(福岡県 御加月護君)
☆数少ない貴重なバレンタインがこれまた数少ない切り絵とコラボ！

(福島県 アラクノフォビ子さん)
☆元気な雷っ娘には豆など効かぬ！ ドンドコ内へ入れてきまっしょい。

(奈良県 てつみん君)
☆説明しよう。"そうじゅうさおん"とは操縦桿（そうじゅうかん）の読み間違いであり、ゲセンで使うのならばレバーのことをそう呼称するといい。

世代を超えて VGMよ永遠に！

昨年の七夕から1年と3カ月と6日。「今年は無いのか……」と膝を付きかけていた身を奮い立たせたこの興奮！ ゲームミュージックファン待望垂涎大熱望のライブイベント「EXTRA2008」が、体育の日に開催される運びと相成ったのでありました！ 当然のごとく、全曲にふれると『D＆D2』オールクリアのごとく時間がたってしまうので、断腸の思いでピックアップすることにします。

昨年に続き参加された「BETTA FLASH」の「レイ」や「細江慎治」氏の「ナムコ」、「タイトー」作品群に懐かしさを感じ、「H.」の『スペースハリアー』、『ファンタジーゾーン』メドレーに汗を拭くのも忘れて腕を突き上げ、テンションゲージは常にMAX状態！ そんなヘヴン状態の中でも一際輝いていたのが「古川もとあき withVOYAGER」のコナミ矩形派期神曲の数々！ 『グラディウスII』、『XEXEX』はもちろんですが、『A-JAX』なんて30代以下置いてけぼり！ でも、知らない方も自然に体が動いてしまう名曲ですよ、ええ。

その直後の「quad (luvtrax) × KPLECRAFT」による「コナミモーニング」も、疲れた体を一気に回復させる意外なサプライズでした。

そして気になる大トリは「ファミソン8BIT☆アイドルマスター」！ 8bitテクノとアイドルの融合の先駆者としての勇姿（けしからんカワイさ＆セクシーさともいう）に、鼻の下、もとい背筋を伸ばして声援を送り、ラストまで完全燃焼を果たしたのでありました。

正直、2日前の東京ゲームショータイトーブースで生ZUNTATAライブを超至近距離で観賞し、これ以上の感動があるものか、とぜいたくな危惧をしていたのですが……。結果は「何ちゅう曲を聴かしてくれはるんや！」と某美食社長のように身震いしきり、感涙しきりの4時間でした。

もう、毎年恒例の聖戦として定着しちゃってください（懇願）！

(群馬県 NAGA君)

☆100号企画の煽りをくらってスペースがとれず、投稿から掲載まで時間がかかってすいませんでした！しかしこのイベント内容、読んでるだけで鳥肌が……ッ！ ぬおーッ、来年こそは時間を作って行ってやるーッ!! というわけで恒例化に一票！

(茨城県 mikoko君)
☆こう見えて姉さまなのじゃ。
ただいま人気赤○急上昇中なんだーヅ！

(広島県 温井川天祐さん)
☆ニャンコーカワいさ！ このままトラブル☆ウィッチーズにだって出れそげ！

あれってもしや!? 有名人inゲーセン

今から4年くらい前にあった事なんですが……。

知り合いと落ち合うため東京の有楽町に来た時に、時間的余裕があったので暇つぶしに近くの小さなゲーセンで『メタスラX』を見付けて、それを遊んで時を過ごしてました。後半ステージでやられた所で、落ち合う時間が近くなったので店を出る途中で、ドラマ「ごくせん」の熊井役で有名になった脇知弘さんが『バーチャファイター』をプレイしてるところを目撃しました。（あの体格といい、顔も確認したので間違い無い）

皆さんはこういった、芸能人やタレントさんをゲーセンで見たなんて出来事あります？

(神奈川県 ヤサーサ君)

☆一期一会の出会いと別れ、ゲーセンメモリアル。ちなみに今から十数年前、東京は神田のゲーセンで『ダライアス外伝』のウマい人がいるなあ、と思って眺めてたら実は石井ぜんじさんだった事がありました。フフフ。

A・Fro回覧板 グレスケをせま苦し地獄へと追いやっていたあの100号企画（ナニィ!?）もすっかり過去のこと。今月からは新コーナーの「ACアブダクション☆」も始まって、ますますモリっていきまっしょい！ そんな広々と戻ったグレスケでは、あなたの投稿を大募集。日常のちょっとしたゲーセン小話などを、携帯メールなどから送ってみちゃいなよyou!

アーケーダーズ それぞれの日常

これだけゲーセン内でビデオゲームがパチスロ・パチンコに侵食されてしまうと、ちょいとしたヒマつぶしにパチンコをせねばならぬという状況も生じてくる訳です。

（東京都　大沼由実さん）
☆ちゃんと大沼さんの味が出てますよ！　てかトーンの削りがゴイス！←トーンマニアのげっつ☆でした（笑）。

その日もとあるゲーセンで待ち合わせまでの数十分をつぶさねばならなくなったものの、よく見るとビデオゲームが1台もNEEEEEE！　コレも時代かと仕方無くパチンココーナーに向かい、何かと話題のミニスカポリス2などをぼんやりと打ったりして時間をつぶしていたところ、近くの台に居たお兄さんに呼び止められまして。聞けば「時間が無くなってしまったので代わりに打ってくれませんか？確変かかってますんで」とのこと。つまりは「捨てゲーするのも勿体無いのでどうにかうまいことやってくれ」という事なのかい？　昔1コイン2クレジットの店でウロウロしていると「残り1ゲームやってくれ」とリーマン風の人によく声をかけられたものですが、まさか平成のご時世に同じようなシチュエーションにこんな形で出くわすとは……。しかし断る理由も無いので台に座って適当にやってみるとまあヒットヒットでメダルカップに山盛りのメダルゲット！　その時には当然そのお兄さんの姿は無かった訳ですが、ゲーセンにもまだこういう部分が残っていたんだなあなどと、ちょっとだけ懐かしい気分になりました。

で、折角ゲットしたメダルですが、某マリオのメダルゲームで十数分もかからないうちにオケラにしてしまいましたとさ。

PS：というかゲーセンなんだからビデオゲーム置いておくれよう。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆おおう、なつかしの風景！　友達と1クレずつ遊んだり、あまった1クレをもらうべく筐体周辺をウロウロする小ゼルが居たりとかね（笑）。

最近地元のゲーセンに『メルブラAA』が入荷され、毎日のペースで行ってプレイしてました（笑）。

しかし、ある日行ってみると……。アレ？　『メルブラ』の台が無い!!　『ブレイブルー』に変わってる!!　……少し考え、妥協してやりました。そうすることでハマりました（笑）。

皆さんも少しのきっかけでいろいろな発見があるかもしれませんね（笑）。

（福島県　黒君）

☆お気に入りが無くなるのは悲しいけど、新たな出会いもゲセならでは！

（大阪府　はいてない祭実行委員Aす君）
Ⓗアフ倫ギリギリアウト……、いやさ！　これはちゃんとタイツを履いているんですよね？　ええそうですとも！

1月号のよしみ氏の投稿を見て思ったこと。アーケードゲーマーにとってG＝権藤はもはや常識。ゆえに『旋光の輪舞』等を製作したG.revは権藤.revであり、Gクロスオーバーも権藤クロスオーバーである。

この辺りはほぼ確実にテストに出題されるであろうから各自予習復習をしておくといいだろう。

……すいません全部ウソです。言いたかっただけですごめんなさい。

（茨城県　吉本　正（仮名）君）

☆フフフ、そうなのです。妙に言いたくなる権藤マジック。

あなたの出会いはいつですか？

ACアブダクション☆

A・Fro回覧板　というワケで若人には知られていないであろう名古屋撃ちですが、"最下段にいるインベーダーの放つ弾は自機に当たらない"という技でしたー。ゲームオーバーと隣り合わせでスリリングでありながらも実用性はBATSUGUN。ハガキ裏にはほかにも、「ギャルボス」や「バキュラ」も知らないんだろうなあ、といった事が書かれてましたが、分かるかな？

安心の大攻略 クイズゲーム上達法

No.104に掲載されていた左十郎さんの質問（※編注：苦手なジャンルの勉強の仕方）に回答します。

「苦手ジャンル克服」に限らずクイズゲームの上達には、ずばり「新聞を読むこと」をお勧めします！　それもスポーツ新聞ではなく日刊紙を隅から隅まで（時間が無い場合は見出しだけでも）読むといいです。これで雑学・社会の類の時事問題の正解率はぐっと上がります！　ただ、スポーツ（特に格闘技）方面はちょっと厳しいかも？　こちらはスポーツニュースなんかも見た方がいいかもしれません。学生であれば学校の授業もちゃんと受けましょう。これで学問関連はカバーが可能なはず。社会人であれば、家のどこかにしまった教科書を引っ張り出すのもご一興かと。ほかには、時々本を読むのはいかがでしょう。もちろん、ゲームの攻略本ではなく普通の本（笑）。いきなりお堅い文学を読むのはきついですから、好きなゲームのジャンルに関連する題材（三国志など）から入ればよいと思います。『ロード オブ ヴァーミリオン』や『女●転●』シリーズが好きならばファンタジーものや世界各地の神話なんかもお勧めです。これらのゲームに登場するキャラクターはそういった神話が出典ですから楽しんで読めるのではないでしょうか。こういった事で難しい言葉の意味や漢字の読み仮名を知ることができます。海外の文学であった場合は、そこで登場した人名と同じ名前の人がたまたまスポーツや映画の問題で出るということもありますので、一石二鳥になる可能性もあるというわけです。

最後に、これはニンテンドーDSを持っている方でかつ『QMA』をやっている方限定ですが、DS版はアーケード版で間違えた問題を復習することができる機能があると聞いております。どうしても分からない問題があったらこちらで調べるのも一つの手だと思いますよ。頑張ってくださいね！

（青森県　西風屑鉄賢者３段さん）

☆スペースの都合上一部省略させていただきましたが、それでもかなり参考になるのではないでしょうか？　こりゃ即実践するっきゃねえです！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆『月華の剣士』と『戦国BASARA』でとっかえっこ。おおう、さすがにしっくりきスギール！

（東京都　QQQ君）
☆眼劇'08後夜祭。そうなのです。マイルストーン＝グラスマニアなのです。

（千葉県　会田惣君）
☆敵も味方もちびっ子キャラも、登場人物がかなり魅力的なシリーズではあるまいか！

かわいらしい魔女たちが、みんなで仲良く旅行をすることになったそうな。それでいてジャンルは横シュー、それが『トラベル☆ウィッチーズ』。……くあぁっ、自分だからといって豆を投げつけないでっ！

アルカディアを今月初めて読んで、応援していこうと思いました！
ガンバ!!アルカディア☆

（神奈川県　Z-MANさん）

[illegible]

ブリゼル人作戦って、ミントリィトブリムから来ていたのか——
『ヴァンパイアセイバー』好きなのに知らなかったです！——orz

（神奈川県　[illegible]さん）

[illegible]

『QMA』の新ジャンルさえあれば、大学受験なんて怖くない!!

（宮城県　BIKKEさん）

[illegible]

ジンの感想——カイに似てても中身が[illegible]……と言い過ぎだろ。

（神奈川県　[illegible]さん）

[illegible]

友「アルカナで新しいの入ったぞ。」
俺「ああ、このアルカナハートだっけ？」
友「そうそう」
ツッコミ不在の中の日は暮れゆくのでした

（岐阜県　ねこ魔王君）

[illegible]

◆（愛知県　立花ゆうりさん）

◆（群馬県　フーリンさん）

◆（埼玉県　雪玉ゆうさん）

◆（青森県　五森セキさん）

◆（三重県　はまさん）

◆（神奈川県　筆渡花丸さん）

◆（千葉県　マトモなのは全部没@[illegible]さん）

◆（千葉県　[illegible]）

◆（福岡県　赤松せりさん）

◆（福井県　とりさん）

A·Fro回覧板　（前回までのあらすじ「ギャラクシアンの偉そうなヤツがくだんのギャルボスなのだが、幼少のげっつ。は「親分と子分」と呼んでいた）子分からやっつけると高得点だぞ！　さて、「ACアフタクション☆」では引き続き"ゲーセンデビュー話"や"ゲーセンへ誘ってみた話"を募集中。「イロモノ合衆国」みたく存続の危ぶまれぬよう、投稿お待ちしております！

アルカディア大瀑布

金融危機やら経済不安やら、それは焼肉定食みたいな四字熟語？　などと軽快なフットワークとノーガード戦法で今月も始まる「大瀑布」。モノクロページのうち、バラエティー色やや強めな魔境の方と覚えておくといいだろう。

（大阪府　作左衛）

漫画 DE デカルチャー

A-Fro漫画道場

漫画、それはロマンにしてドラマ。アーケードゲームのキャラをお借りして、今日も始まるオモロコミカルなひと時がこちら。

（青森県　水玉うるるさん）
☆今月一番の分かりやすい惨劇の図。裏にガルーダブリ希望との追い打ちも。

（福岡県　武術師某さん）
☆2コマ目の疾走感と必要性の有無について、今期国会以上の議論が発生しました。

（静岡県　桜井ハズキの聞いた話さん）
☆御大以前に朱雀さん、チミも鳥っぺぇです。
なおフクロウは希少かつ肉食動物ゆえ、食すな危険。

（富山県　流火季月さん）
☆湯たんぽなどに付いているそうで。暖房器具なのにシケ寒くなりそうな……。

（大阪府　姉妹尾東君）
☆手作りの愛も意図せぬSGに。天然って罪だよマユミ姐さん！

（静岡県　あいのさん）
☆一人求心ですら鬼のように反計する節分。魏には「鬼」の字入ってるし、納得だネ。

時にはエロスの話を

ゲルエロス村

人類三大欲求の一つを、誌面倫理ギリの観点からマイルド調整していく当方。T☆K☆B条例は核条約以上に遵守な！

（青森県　陸さん）
☆早くも今話題の、壱ノ妙投稿の先鋒が。ぎ、擬人化したら条例守ってよね!?（汗）

（沖縄県　くろさん）
☆シャンプーハットの幼さが良いアクセントに。風呂という時点でギリギリでしたぜ大将！

アフロ爆散レッドカーペット　やっちまったなァァァァ!!

なぜか「大瀑布」投稿に多く含まれる芸人＆芸能人ネタ。そこで某番組風に、勢いある若手芸風投稿を集めた次第。

（大阪府　天丼さん）
☆そういやこっそり三人組ではある。むしろ悲壮感の方が近い気配も

（宮城県　遠野ジンさん）
☆CS版「PM14」の曲名からとのことで。見習い天使は元総理の孫、なワケなウィッシュ。

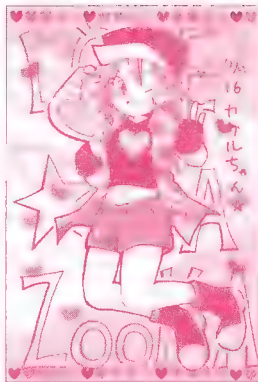
（宮城県　銀漢君）
☆え、あれ？　ボク六英雄だけど。スタッフウウウ!!（逃）

今月の結果は……一同苦笑です！

A・Fro回覧板　『爆笑レッ●カーペット』を知らない方には厳しい誌面だったかと、反省するフリをしつつもお知らせが。ひそかにA-Froで一番競争率が高い「あて先イラスト」枠ですが、実は掲載場所のデザイン上、ハガキ比率で縦長の作品しか掲載できぬのです！　あと、モノクロページなのでカラー作品も無理竜。以上踏まえまして、今後も力作お待ちしまくっております！

昨今、モノクロ投稿一番人気の漫画投稿に枚数で追いつきつつある当方。略してブリセンとかどうでしょう?（愛知県　ミサオさん案）

（愛知県　狐月ケイさん）
☆女性化してもこの不敵っぷり。余った袖が何げにチャーミング!

（東京都　上原キノ君）
H ニーソ装備と裏面の「ノーハンです」の一言に、全人類が試された気配。

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆曲のイメージ的に激ハマリ!
むしろこちらが本物の気が(コラ)。

（熊本県　ジョー☆小西さん）
☆オロチすら凌駕する庵姐さん。ベルトと日本刀がやたら似合ってますな!

男がチョコあげるのが変なら、女体化で万事解決! てなワケで逆ブリも含めた、罪作り聖戦の模様をご紹介。

（愛知県　ミサオさん）
H 彩葉さんとエレキ君、急接近。
距離は男女交代が埋めましたッ。

（兵庫県　汀茄改め汀さん）
☆ダルマの身長、ツガル会長の人気。元設定をも網羅した、完璧な新世界が!

ブリセル分家も絶好調なんだぜ!?

（千葉県　ひよこさん）
☆おなごを男子にする逆ブリワールド。ポニテとリボンもボーイッシュ風味!

（静岡県　晶さん）
☆極ブリ、極ロリも妖美に展開中!
2P側を様付けするのは不文律ですか。

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
◎投稿作品は「未発表」のものを!　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず軽い感覚で!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ~A4くらい。比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本形!
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに!　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちゃうぞ!
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ!　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75~95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

次々号5月号の締め切りは…… 2月16日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中!　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

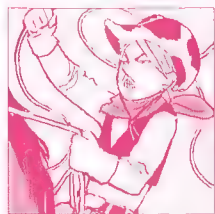
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

DOS38本目―俺たちクレイジーバッファ郎

アムロの中身が、実はイオニア某のコピーだったら俺たち涙目！　そんな不安にさい悩まされつつも、今日も自由が丘で新規メシウ店開拓にいそしむダップセであったことは想像に難くない。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ
地獄の傭兵王とは俺のこと！　マジックパイルをやらせれば三国一の鬼騎兵。机の上で増殖する空き缶はクレージーゴンに回収させていきたい。

ケソ
オブーナさん(偽)のストラップが付いた携帯を駅に忘れ、本人確認で駅員さんに「ストラップの種類は？」と質問されて死にたくなった元旦当日。クウゥ。

ブニョ
現在、猛者のリニューアル案を考え中の担当編集。数カ月後には模様替えしますと思いますが、何かいいアイデアがありましたらお寄せください。

EPISODE：01

猪突猛進な我ら

The waist has recovered.

～1月初頭・トリスターにて～

ケソ　う、うう……僕たち一体、何時間連続勤労しているんですかね。正月早々、命の灯火がさっくりと消えそうっす。

まさ　フェフェフェ。我は哀しみのあまりに解脱して、既に時間の感覚などとうに捨て去っておるわ！ハァァ～恋姫†無想転生！（透明化）

ケソ　それ、何かいろいろ混ざってねっすか。

突如来訪したブニョ　ちわーっす。……あれ？　何だか空気がすごくよどんでるけど……新年早々終わってるって感じかい？

ケソ　失敬な！　新年以外も終わっておるわ！

ブニョ　威張って言うことじゃないでしょ。ところでケソは、腰の方はもう大丈夫なの？

ケソ　腰パーツを部品請求できたから問題無いっす。

まさ　ケソを構成する部品はバルク品以下の安普請さね。

ブニョ　調子に乗って『DDR X』とかやりまくって、また腰を抜かさないようにしてよね。んで、それはそうと、今回の猛者についてなんだけどさ……。

まさ　ふむ、時には社会問題にも切り込んでみるか。最近、よく耳にする派遣問題などはどうだろうか君。

ケソ　ああ、年末年始には「派遣村」とかありましたね。このまま不況が続いていくと、『大派遣村』、『超派遣村』、『極派遣村　改』とかに規模が拡大していくんですかね。

ブニョ　あのねえ、今、派遣を切られた皆さんは必死に職探しや雇用の安定を叫ばれて努力なされてるんだから、君も真面目に考えなさいよ。

ケソ　……誠に申し訳ない。

まさ　社会問題は我らにはヘビーウェイト過ぎるようだな。背伸びせずに、いつも通りにゲーム談義でいこうと思うがどうか。

ケソ　うぬ、ムシュー。

まさ　そうさな……今年は丑年ゆえ、牛にちなんだゲームについてもっつり語ってみるといいだろう。

ケソ　そそそそそれイイ！

ブニョ　牛にちなんだゲーム？　そう言われて最初に思いつくのは、デコの『空手道』かなあ。

ケソ　ボーナスステージに出てくる荒くれですな。

まさ　「さあ牛だ」という名台詞も印象深いさなあ。冷静に考えると日本語としてなんか変だろ、っていうカンジだがね。

ブニョ　……ダップセの二人に日本語がどうこう言ってもらいたくないですが。

まさ　牛は後に『ファイターズヒストリー ダイナマイト』でも隠しボスキャラとして登場したさね。

ケソ　何でデコキャラって、牛を倒すことにそこまでこだわっていたんでしょうね。

まさ　マス・大山の時代からかね。牛を倒してこそ一流の格闘家というステータスが誕生したのは。

ケソ　牛もいい迷惑ですね。倒すのがアルパカとかコモドオオトカゲじゃダメだったんですかカテジナさん！

ブニョ　ちょ！　アルパカを倒すとか、何てひどいこと言うんだ君は！

ケソ　コモドオオトカゲはいい勝負すると思うYO。

まさ　まあ何だ、マタドールにも代表されるように、鼻息荒く好戦的な生き物の代表格が「牛」であり、古今東西、牛に立ち向かうことが勇者の証として確立しているのは疑いようが、あ、ねい。

アーケードゲームでの確固たる存在感を示す"牛"といえば、空手道のボーナスステージ。ちなみに制作はテクノスジャパン。

EPISODE：02

真夜中のダウボーイ

The brain consists of the muscle.

ブニョ　えーとさ、何かシューティングゲームで、牛がUFOにさらわれる……キャトルミューティレーションされるやつが無かった？

まさ　それはタイトーの固定画面シューティング、『マジェスティックトゥエルブ』さね。ボーナスステージにて、画面上部から飛来する憎っくき外夷から牛どもを守るという仕様だったさな。

ケソ　空手家からもマトにかけられた上に、宇宙人からも狙われてるたあ、牛も難儀な生き物ですな。

まさ　一昔前は盛んに聞いた「キャトルミューティレーション」なる言葉だが、最近はどうなのかね？　牛の皆さんは今もかっさらわれてるのかね。

ブニョ　そういえば最近聞かないね。ニュースとか見たことないし。

ケソ　さすがにもう、牛は調べ尽くされたんじゃないですかねえ。食用として確保しているんなら別ですが。

まさ　食用として確保するくらいだったら、宇宙人も吉野屋に立ち寄った方が手っ取り早くてよかろうにな。

ケソ　へへっ、違えねえ。

まさ　「牛」をモチーフとしたキャラがゲームに登場する際は、わりと脳筋の猪突猛進キャラの代名詞として扱われていることも多いさね。『ストII』のバソはその最たる例であろう。

ケソ　「クレイジーバッファロー」とか、通称・剃り込みヘッドの「バッファローヘッド」とか、わりとスレスレの技名ですよね。今考えると。

ブニョ　『三国志大戦』シリーズにも"牛金"っていう低知力猛進キャラが居るよね。

ケソ　バソが後漢時代に生まれてたらまさにこんなカンジ、というカードですね。

まさ　「牛」キャラはマイナスイメージだけではあるまい。キン肉マンにおける正義超人転向後の「バッファローマン」のように、己の身を顧みずに突進できる義憤キャラとしてのイメージも少なからずあるしな。

ケソ　闘牛のように血気盛んなイメージがあって、もう一方では"牛歩戦術"なる言葉ができるほどにのんびりとしたイメージもあったりと、牛というのは正反対のイメージを詰め込まれている不思議な生き物ですな。

モセルお勧め！ 特選「牛」ゲーム

本年を彩る牛ゲームを皆に強制紹介していきたい。本文中で名前が出たゲームは言わずもがなだが、『デスブレイド』はミノタウロスのプレイヤーキャラ、シャンカール（やや脳筋）を使用可能。組み合って連打というイニシエプロレススタイルだが、対戦で連射装置を使うと1Pがかなりの確率で勝つという漢らしさも見逃せない。『むちむちポーク』はキャラのモチーフこそポークだが、そもそもの抗争の原因は焼き肉で出された牛肉にあるので、牛ゲーとして外せない一本。『beatmania II DX 6th』はグックル&すわ氏の名曲“Buffalo”が登場した牛ファンには見逃せない作品。『6th』自体もう置いてある店はないと思うので、過去曲からセレクトして遊ぶといいだろう。

さあ牛だ！ 特選牛たち
空手道
マジェスティックトゥエルヴ
デスブレイド
スーパーストリートファイターII X
ファイターズヒストリーダイナマイト
むちむちポーク
キン肉マン マッスルグランプリ
beatmania II DX 6th

EPISODE : 03

牛ゲーよしなしごと

Hear our idea.

まさ　いいこと考えた。丑年の今だからこそ発売できる大型体感ゲーム、その名も『牛車でGO！』。

ブニョ　タイトルだけの出落ちじゃないですか、それ。

まさ　セレブ層にもバカウケ間違い無しのお貴族なレースゲームさね。制限時間内にゴールしないとマイ牛は食べられてしまいます。

ブニョ　ひどっ！

ケソ　牛レース第二弾に『イニシャルG』。主人公は藤原精肉店のなんたらかんたら。

ブニョ　……もういいから。

まさ　一時期、TVの通販番組でも「ロデヲボーイ」とかいうダイエットマッシソが流行ってたではないか。それをアーケードでゲーム化するのはどうだろうね。

ブニョ　あれって、想定しているのは馬の背中でしょ？

ケソ　乗るのを牛の背中にすればいいじゃない！　カウボーイ、もしくはカウガールの主人公が、暴れ牛を手なずけていくという巨大ロボットアクションものさ。

ブニョ　いや、ジャンルと内容が全くクロスしてないから。

まさ　うむむ。牛を主役に据えたゲームはなかなか作りづらいさね。

ケソ　そうだ。ミノタウロスが主人公のゲームってのはどうですか！

ブニョ　頭が牛で身体が人間、っていう神話の怪物だね。でも、いまいち引きが弱いと思うよ。

ケソ　そこはそれ、今の萌えブームにのっとって、頭は美少女にして身体は牛にするんですよ。これでいけます！

ブニョ　そんなの主役にしてだれが得するのさ！

まさ　ダメなケンタウロスのようなビジュアルが頭に浮かんださね。別に主役にする必要は無いのじゃないかね。昔のカプコンのシューティングゲームやアクションゲームには、必ずといっていいほど「牛」が出てただろう。そういう脇役から徐々に復権していくのもまたよし。

ブニョ　ああ、隠しキャラに居ましたね。『サイドアームス』とかに出てた気が。でも、何で隠しキャラが牛だったんでしょうね。

ケソ　パワーアップアイテムの「POW」と「COW」の響きが似てたからに決まってますYO!

ブニョ　今考えたでしょそれ。

まさ　さっきのミノタウロスにせよ、孫悟空の話に出てくる牛魔王にしろ、古今東西のお話の中での役回りに限定すれば、「牛」にはマイナスのイメージの方が先行していて、主役にはし辛いのかもしれぬな。そういやぁ、中国の古い伝説に出てくる「蚩尤（しゆう）」も、牛の頭で8本の腕を持ち、太平の世を乱していた悪神だったさね。神話の時代から、牛はおっかない生き物だったっぺれ〜。

ケソ　8本の腕って、ドルアーガの亜種みたいなもんですかね。

まさ　しかし、古代エジプトやインドに目を向けると、牛は神聖な生き物として今でも崇められているさなあ。こういう風に、信仰の対象としても二面性を持っているのは大変珍しいのやもしれぬ。

ブニョ　うーん、これだけいろいろなバックグラウンドがあるのに、いまいちブレイクしないのはどうしてですかねえ。

ケソ　やっぱ美少女アレンジする必要が……。

ブニョ　それはもういいから。

EPISODE : 04

戦い終わって 〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　まあ、丑年ということで牛に関係したゲームを語ってきたけど、案の定グダグダでしたね。

ケソ　ハハッ！　照れり☆

ブニョ　（軽く無視して）まあ、今年最初の猛者だってのもあるから、本年の目標でも決めてみてよ。

まさ　そうさな……いい加減に「猛者通信単行本」を出さねばならぬだろうはいパーン！（早口かつ膝をたたきながら）一応、特典DVDとか月の土地購入券とかいろいろと付録だけは考えてはおるのだが、肝心の本体をこさえることが急務であろう。

ケソ　アタイは最近めっきりメタボったから、マイナス10kgを目指すわよ！ちなみに今59kg。

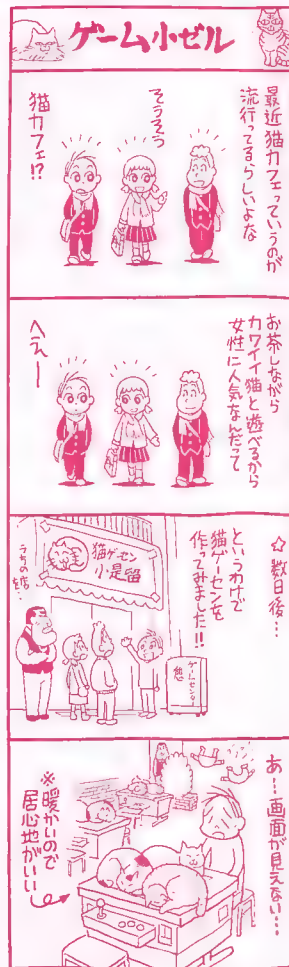
ブニョ　あーあ。数字晒したってことは、真面目にやらないとひっこみつかなくなるよ。僕は……そうだね、今年は犬か猫を飼いたいなあ。

ケソ　それ、目標じゃなくて願望ですやん。

まさ　何はともあれ、今年は失敗を恐れずに猪突猛進で頑張ってみるのもいいだろう。

突如現れたGYU社長　おう、今年は「丑」年、すなわち俺様こと牛澤庸二の年だからよ。お前らガンガン締めていくから覚悟しておけよ。

ダップセ　はわーッ！　（続く）

ゲーム小ゼル

お知らせ

ども、アルカディア編集部のブニョっす。今年も猛者通信をよろしくです。さて、ケソのぎっくり腰が治り、体調面での不安が無くなったはずのダップセですが、遅筆は治ってません。やつらに早く原稿をあげさせるアイデアがあったら、「猛者通信　ダップセの脱・遅筆」コーナーまでお頼りください。ハガキのあて先、メールアドレスは159ページを見てくださいNE。いいアイデアくれた人にはダップセから何かプレゼントさせます。

猛者っ子通信

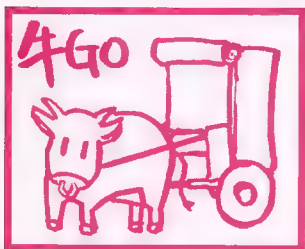
ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい新ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

〒102-8431　東京都千代田区三[illegible]

(株)エンターブレイン アルカディア[illegible]

◎もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

杏野はるなのレゲー最高♥

©1988 1990 NBGI

スプラッターハウスは、ナムコより1988年にアーケードゲームとして登場した。ホラーの要素をふんだんに取り入れ、ゲームの新たなジャンルを確立した。

第3回お題：スプラッターハウス（1988：NAMCO）

はるなの生まれた年に生まれたゲームなのだ

アルカディア読者の皆様こんにちは。杏野はるなです。今回は実ははるなが密かに大好きなゲーム、スプラッターハウスを取り上げてみたのです。さて、どうして“密かに”好きかと言いますと、この超スプラッタードロドログチャグチャメチョメチョホラーを表立って「大好き！」と言ってしまうと、「おいおい大丈夫か？　痛いな……、キモイな……」となってしまうに違いない！　ので、スプラッターハウスを好き、と発言するときは控えめに、しかし眼光はするどく「好き……」と言っているのです。さてさて、それではどのあたりが好きなのか？　と言いますと、もちろん映画「死霊のはらわた」等の映画も大好きなはるなとしては、そのスプラッターな表現ももちろん好きなのですが、一番惹かれているのはそのゲームとしての完成度なのです!!

恐怖のあまり泣き出しそうな表情のはるななのでございました……。

最後のボスはドロドロ。歯磨きが必要です。

どのステージも印象的なスプラッターハウスなのですが、はるなが最初に衝撃を受けたのは頭に袋をかぶり、両手がチェーンソーの彼、そう「ピギーマン」なのです……。正直最初に対戦したときはその恐怖の姿、そしてその圧倒的な攻撃力の前に、ホラー映画のヒロインになった気分で「あわわわっっ……」と何をしていいのかわからず……。でございました。しかし、さすがはナムコさんのゲーム。必ず攻略法が用意されていました。銃を前から運び（分かる方には分かるネタですいません……）つつ、銃をすべて撃ちつ尽くしたら必殺のスライディング～～！　ジュサ～！　でＯＫなのです。さあ、次のステージに行きましょう。おっ！

やっとの思いで恋人ジェニファーとご対面っ！　と思ったら……。ウギャーー!!　ジェニファーがジェニファーが……。悲しんでいる間もなく、彼女は襲ってきます。しかも、もう男女かも分かりません。更に、爪で刺して来る……。恋人を攻撃するのはつらいですが、ごめんね……の気持ちでパターンにはめます（涙）。そしてついにラスボスとの対決！　ヘルカオスさんは歯茎がえらいことになっています。歯磨きをオススメしつつ攻撃しましょう。すると感動？いや悲しいエンディングが……。

次回のお題：妖怪道中記 たろすけの表情を見よ！

倉持結香ちゃんの特別四コマまんが!!

杏野はるな

ゲーム業界に彗星のごとく(？)現れたレトロゲームアイドル その外見とは裏腹に、本人が産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚愕、不思議な世界へいざなう 格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている、

ログインウェブマガジンでもコラムを大好評連載中!!
http://lwm.jp/column/archives/serial/diabloiii/

はるなのゲームDVDが発売されるのです!

1月23日に発売されましたDVD「スピードワゴン＆杏野はるな　超クソゲー」を、もう見ていただけましたでしょうか？　このDVDではお笑い芸人さんのスピードワゴンさんとわたしがレトロゲーム、しかもあの迷作？　に挑戦しています。ファミコンファンには有名？　な「バイオ戦士DAN」や「スクーン」さらにさらにプレステの「バトル昆虫伝」にも挑戦……。思わず良い意味で脱力してしまうタイトルが満載です。このDVDの収録には丸一日かかったのですが、しかし実はその後、それぞれのゲームのエンディングを出さなくてはいけなくて、はるなが一人でこつこつとDVデッキを用意してプレイしました……。全部クリアするのに一週間くらいかかってしまったのです……。ぜひ見てくださいませ!!

東京図鑑エンターテインメント
URL:http://www.tokyozukan.jp/

詳しくは→ http://www.earthstar.jp/ まで

スピードワゴンさんと杏野はるなの汗と涙の結晶のDVDなのだ～！

クーポン加盟店に下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、下記の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 なし

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- ●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧　◆今月は北海道・東北・関東・中部(一部)を紹介

都道府県	店名	住所	電話番号
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南3条西4-7	☎011-512-1868
	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5-2-7	☎011-789-7722
	BIG BANG 函館	函館市桑川町9-3 パボッツ 3F	☎0138-54-7100
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオシオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
	THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	仙台市太白区鈎取本町1-21-2	☎022-244-5911
	THE 3RD PLANET　BiVi仙台店(※4)	仙台市宮城野区榴岡2-1-25 BiVi仙台 2F	☎022-742-0543
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクエア	山形市八日町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
	THE 3RD PLANETビボット福島店(※4)	福島市栄町1-1 パワーシティピボット内	☎024-526-3536
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
	THE 3RD PLANET古河店(※4)	古河市松並2-18-10 マーケットシティ古河	☎0280-32-1138
栃木県	宇都宮ビットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
	THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	那須塩原市下厚崎字東原265-2	☎0287-73-0551
群馬県	アミューシアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市桜区田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
	THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	八潮市大瀬822-1 フルスポ八潮 3F	☎048-994-5377
	THE 3RD PLANET上尾店(※4)	上尾市愛宕3-1-40 スーパーバリュー 2F	☎048-772-7888
	ウァルコ草加店	草加市西町1184-4	☎048-924-0432
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1 16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル 2F	☎043-462-1203
	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア 2F	☎047-411-7971
千葉県	THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	市川市妙典4-4-27妙典 センタービル 2F	☎047-300-2166
	THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	千葉市稲毛区長沼原町731-17	☎043-304-7373
	SUPER WAVE 柏店(※5)	柏市十余二249-5 M・E・M内	☎04-7144-8366
	よしもとゲームミュージアム ユーカリが丘店	佐倉市ユーカリが丘4-1-4ユーカリプラザ 5F	☎043-487-4440
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	NAMCO LANDO 渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-11	☎03-5428-4550
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペーストレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミューシアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビル B1～1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町 1-18-8 第1モナミビルB1～1F	☎03-5155-6481
	THE 3RD PLANET昭島店(※4)	昭島市松原町1-6-14	☎042-500-1414
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
	アドアーズ大和店B館	大和市大和南 2-1-2	☎046-200-6370
	ゲームファンタジア茅ケ崎店	茅ケ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F	☎0467-87-8802
	THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	横浜市都筑区中川中央1-25-1 ノースポートモール 6F	☎045-914-7386
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
	THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	新潟市中央区出来島2丁目1番24号	☎025-290-8811
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ショイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
	セガアリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40-12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	長野市大字鶴賀権堂町1506-3 長電権堂第2ビル 1F	☎026-231-5015
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979

そのほかのクーポン加盟店一覧はこちらへ

ARCADIAMAGAZINE.com	
PC	http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode	http://www.arcadiamagazine.com/i/

Vol.70

静岡県　SUPER WAVE吉原店

店舗情報

住　　所：富士市田島字窪田72-15
電話番号：0545-57-5002
営業時間：10:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル

※ビデオゲームは1枚で2プレイ!　メダルでは1枚で50枚です。

スタッフより

さまざまなゲームやメダルゲームを取りそろえております。一見の価値がありますので、ぜひご来店ください

JR吉原駅より徒歩15分。パチンコ店マルハン吉原向かい

千葉県　よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店

店舗情報

住　　所：佐倉市ユーカリが丘4-1-4ユーカリプラザ 5F
電話番号：043-487-4440
営業時間：10:00 ～ 22:00
　　　　　9:00 ～ 22:00 （土・日・祝）

対応ゲーム

ビデオ

※スタンプ一つ100円分で体感ゲームにご利用いただけます。

スタッフより

他店とはひと味違うゲームセンターです。ぜひ、ご来店を!

京成ユーカリが丘駅下車、北口から徒歩3分。ユーカリプラザ5階。

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

プライズワンダーランド

アイコンの見方

[illegible]によって重心が[illegible]しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた個所が狙い目。

箱タイプ：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細めなので本体も狙える。割と簡単。

2月に登場する珠玉のプライズを一挙紹介！　ゲームセンターで好評稼動中の人気カードゲーム『三国志大戦3』から、小喬のフィギュアがいよいよ出陣だ!!

ガンダムシリーズ ヒューマブルモデル1

バンプレスト　2月下旬　全2種

人間的な可動域を追及したアクションフィギュア。第一弾はガンダムと、多彩なアクションを誇るゴッドガンダム！

ドラゴンボールZ 組立式DXドラゴンボールZワールドコレクションダブルフィギュアvol.1

バンプレスト／2月上旬　全8種

『ドラゴンボールZ』のキャラクターを続々と立体化！　悟空とベジータはもちろん、サイバイマンまでもがラインナップに！

ひぐらしのなく頃に解 組立式DXフィギュア～魅音＆詩音～

バンプレスト／2月中旬／全2種

『ひぐらしのなく頃に』に登場した双子の姉妹、魅音と詩音をフィギュア化！　ナイスバディを包み込むセクシーな水着に悩殺寸前!?

コードギアス 反逆のルルーシュR2 DX組立式フィギュア2

バンプレスト　2月中旬　全2種

好評のうちにTV放映が終了した『コードギアス反逆のルルーシュR2』から、ヒロインC.C.（シーツー）を立体化。12月に登場した漆黒のコスチュームに加えて、アンダーウェアバージョンが登場！

もやしもん　菌ポーチ

タイトー／2月中旬　全4種

人気コミック『もやしもん』から、菌たちのぬいぐるみポーチが登場！　携帯電話や小物などを収納できるぞ。

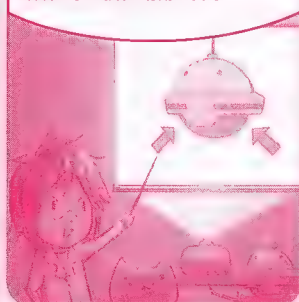
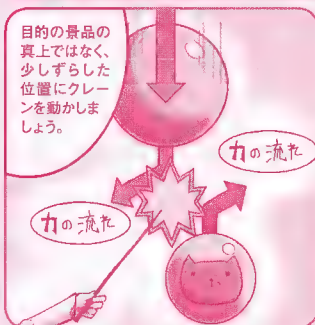
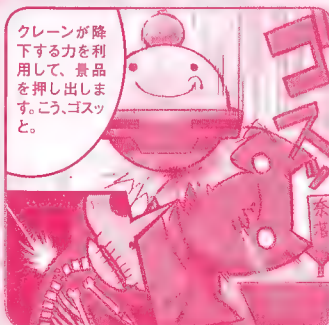
銀河鉄道999 劇場版 1/1重力サーベル エメラルダスVer.

タイトー／2月下旬　全1種

エメラルダスが愛用している重力サーベルが、なんと1/1スケールでプライズに！　ディスプレイ用の紙製スタンドが付属する。

第10回目のテクニック 宝船（たからぶね）

イラスト:森茶

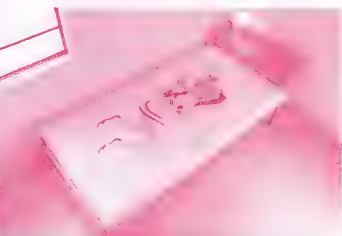
みなさんこんにちは、ユカワです。今回は、アームではなくクレーン本体を使って景品をゲットする方法を解説します。獲得口の近くにある景品や、獲得口まで障害物がない場合に有効ですよ。

ロザリオとバンパイア ダブルキーンチェーンフィギュア

セガ　2月中旬　全4種

コミックやTVアニメが人気の『ロザリオとバンパイア』のキーホルダー。ヒロインの萌香や胡夢、紫たちの魅力をディフォルメフィギュアに凝縮!

三国志大戦3 エクストラフィギュアVol.2

セガ　登場中　全2種

『三国志大戦３』を彩る美少女キャラ、小喬のフィギュアが登場!　オリジナル塗装版に加えてパール塗装版もラインナップされている。

ヱヴァンゲリヲン新劇場版 添い寝シーツ

セガ　2月中旬　全2種

プラグスーツ姿のレイとアスカが描かれた、特大の添い寝シーツ。普通にシーツとして使うもよし、壁にかけて飾るもよし!

ヤッターマン メカの素ビッグクッション

システムサービス／登場中／全2種

ヤッターワン用、ヤッターペリカン用のメカの素クッションが登場!　これさえあればエネルギー満タン!?

サンデー×マガジン50周年コラボ エキストラフィギュア School Rumble×まことちゃん

セガ／2月上旬／全2種

『School Rumble』の人気キャラ・八雲と沢近を、なんと『まことちゃん』の幼稚園服姿でフィギュア化!　台座にはまこと虫がデザインされている。

ANA ARCADIA NEWS ANALYSE FEBRUARY 2009 2

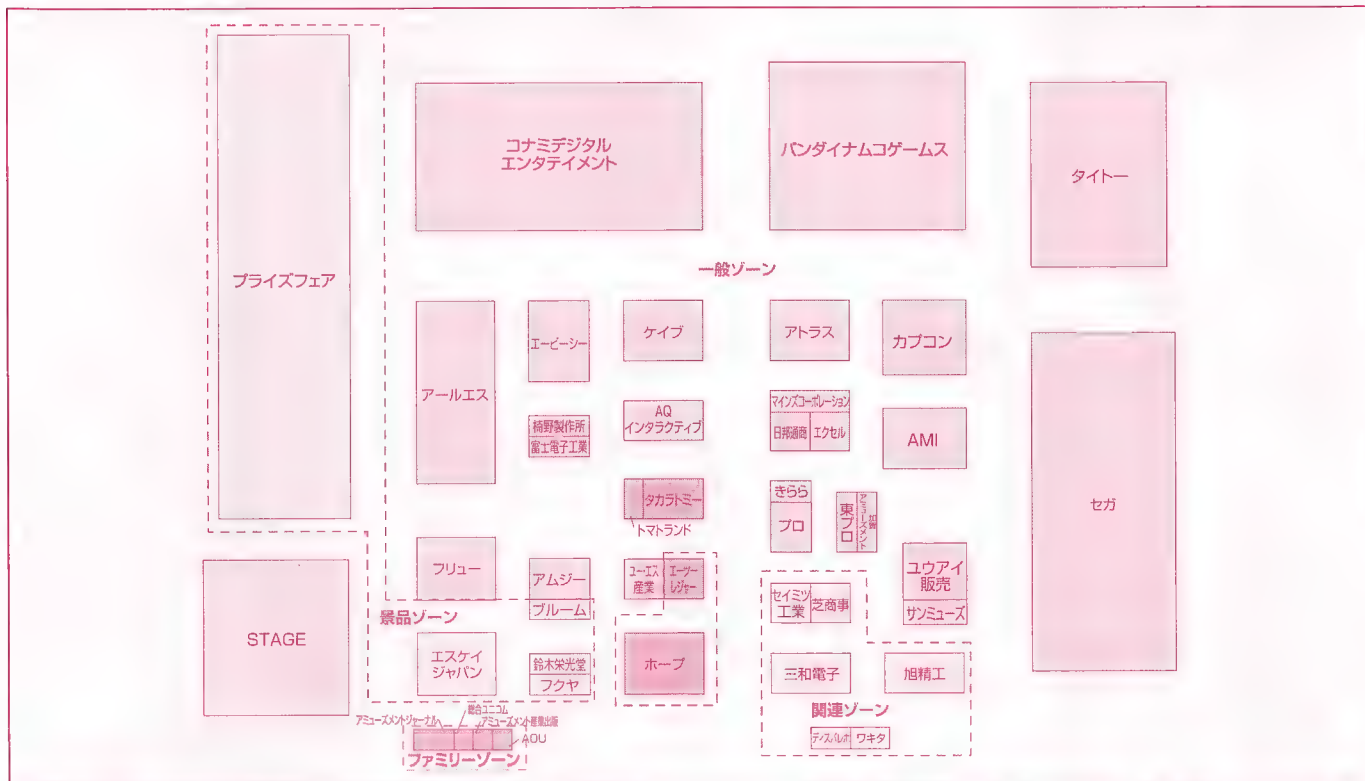
今月の数字

49社

今回「AOU2009アミューズメント・エキスポ」に出展するのは全部で49社。ビデオ、プライズ、メダルとさまざまなジャンルで、今年も賑わせてくれる。

「AOU2009アミューズメント・エキスポ」開催迫る!!

http://www.aou.or.jp/04/expo/expo.html

プライズフェア
コナミデジタルエンタテイメント
バンダイナムコゲームス
タイトー
一般ゾーン
アールエス
エービーシー
ケイブ
アトラス
カプコン
セガ
椿野製作所
富士電子工業
AQインタラクティブ
マインズコーポレーション
日邦通商
エクセル
AMI
タカラトミー
トマトランド
きらら
プロ
東プロ
加賀アミューズメント
フリュー
アムジー
ブルーム
ユーエス産業
エーツーレジャー
セイミツ工業
芝商事
ユウアイ販売
サンミューズ
STAGE
景品ゾーン
エスケイジャパン
鈴木栄光堂
フクヤ
ホープ
三和電子
旭精工
関連ゾーン
ディスパルオ
ワキタ
アミューズメントジャーナル
総合ユニコム
アミューズメント産業出版
AOU
ファミリーゾーン

『クイズマジックアカデミー 6 AOU2009 アミューズメント・エキスポ特別杯』
主催:KONAMI ／ 開催日:2月21日（土） ／場所:コナミブース

『麻雀格闘倶楽部7　AOU2009 アミューズメント・エキスポ プレイヤー VS. プロ雀士 団体戦』
主催:KONAMI/開催日:2月21日（土） /場所:コナミブース

『第4回全日本クレーンゲーム選手権』
主催:AOU ／開催日:2月21日（土） ／場所:特設ブース

主な出展社一覧 メーカー名(50音順)

(株)AMI
(株)AQインタラクティブ
(株)アトラス
(株)エクセル
(株)エービーシー
(株)カプコン
(株)ケイブ
(株)コナミデジタルエンタテインメント
(株)セガ
(株)タイトー
(株)タカラトミー
(株)バンダイナムコゲームス
フリュー (株)

ほか多数

新作アーケードゲームの披露宴「AOU2009アミューズメント・エキスポ（AOUショー）」が、今年も開催！開催期間は2月20日（金）と21日（土）の二日間（一般公開日は21日）。会場は幕張メッセ（千葉県・千葉市）だ。入場料は小学生以下や60才以上は無料。大人、中高生が1,000円となっているが、ホームページ上の割引券をプリントアウトして持参すれば700円とお得なので要チェック!!

PRESENT

社団法人全日本アミューズメント施設営業者[illegible]より「AOU2009アミューズメントエキスポ」[illegible]一般公開日のみ）[illegible]プレゼント！ 詳しい応募方法は[illegible]ページの[illegible]をご覧ください。
なお、このプレゼントのみ締め切りは2月10日（[illegible]）必着となります。

OTHER

そのほか詳細・ピックアップタイトルは34ページに掲載されておりますので、ぜひご覧ください。

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

お台場の東京ジョイポリスでは、恋人と甘いひとときを過ごせるバレンタインイベントを今年も実施中!

占いアトラクション「フォーチュンフォレスト」と、フジテレビ系列で放送中の人気ドラマ『赤い糸』とのコラボレーション「JOYPOLIS × 赤い糸」は2月28日まで。『赤い糸』のパネル展も開催されているので、ドラマの視聴者は要チェックだ。

お得なペアパスポート「'09バレンタインペアパスポート(大人・小人共通2名分で5,400円)」は、JTBのチケットを扱うコンビニで2月1日から2月15日まで販売されるぞ。期間中の東京ジョイポリスは「デコ盛りスウィーツタワー」などで"あま〜い"空間を演出しているので、デートにピッタリ!!

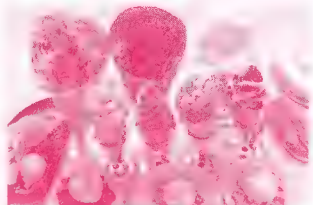
PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は88ページで。

ナムコ・ナンジャタウン情報

http://www.namja.jp

フードテーマパーク、ナムコ・ナンジャタウン(東京・池袋)のアイスクリームシティでは、新作アイスが楽しめる「アイスクリーム・フロンティア」を3月15日まで開催!

コーンの代わりにクロワッサンを用いた「クロワッサンソフト」や、ひとつで12種類のフレーバーが味わえるトルコ生まれの「サルクム」。そしてマイナス30度の鉄板の上でアイスとコーラをミックスした「ハジケル!ミラクルコーク」など、見ためが楽しく食べても満足な逸品が大集合! 2003年のオープン以来、数々の衝撃アイスを世に送りだしてきたアイスクリームシティが、「アイスクリーム新大陸の開拓者」を目指して腕を振るった新作アイスを堪能しよう。

PRESENT

[illegible] 詳しい応募方[illegible]

アルカディア データ ベース

2008年12月16日〜2009年1月15日

ビデオゲームランキング

順位	前回	タイトル(メーカー)	ポイント
1	↑	ブレイブルー<アークシステムワークス>	317.4
2	NEW	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	314.9
3	→	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<バンダイナムコゲームス>	234.1
4	↓	Virtua Fighter5 R<セガ>	204.6
5	↑	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	185.5
6	↓	MELTY BLOOD Actress Again<エコールソフトウェア>	171.7
7	→	すっごい!アルカナハート2 〜転校生 あかねとなずな〜<エクサム>	142.1
8	↓	鉄拳6<バンダイナムコゲームス>	97.8
9	NEW	タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES<カプコン>	81.4
10	↓	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	76.1

第2位 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

PICK UP!

初登場で2位にランクインの『鉄拳 6 BLOODLINE REBELLION』。新キャラを加えますますパワーアップした"鉄拳"は今回も好調な滑り出しを見せているぞ。

メーカー バンダイナムコゲームス
ポイント 314.9

ビデオゲームランキング【コクピット・アップライト】

順位	前回	タイトル(メーカー)	ポイント
1	↓	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	341.1
2	NEW	beatmania ⅡDX 16　EMPRESS<KONAMI>	307.4
3	↓	麻雀格闘倶楽部7<KONAMI>	276.3
4	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 エボリューション<セガ>	247.1
5	↓	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2006-2007<セガ>	189.4
6	↓	三国志大戦3 蒼天の龍脈セガ>	171.9
7	↑	DrumManiaV5 Rock to Infinity<KONAMI>	121.6
8	↑	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity<KONAMI>	110.8
9	↓	pop'n music16 PARTY♪<KONAMI>	100.3
10	↓	クイズマジックアカデミー 5<KONAMI>	98.7

第2位 beatmania ⅡDX 16 EMPRESS

PICK UP!

こちらも初登場で2位という好調な滑り出しを見せたのは『beatmania ⅡDX 16 EMPRESS』だ。50曲を超える新曲が追加され大ボリュームアップだ。

メーカー KONAMI
ポイント 307.4

てあたりしだいゲームリスト

2009年1月15日現在

タイトル	メーカー	ジャンル
●2月稼動予定タイトル		
ラジルギノア	ラッキー/マイルストーン	シューティング
pop'n music 17 THE MOVIE	KONAMI	音楽
●今冬稼動予定タイトル		
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
MONSTER AncientCline	エクサム	2D対戦格闘
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer2	セガ	クイズ
HERLEY-DAVIDSON KING OF THE ROAD	セガ	レース
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2007-2008	セガ	スポーツゲーム
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT	バンダイナムコゲームス	チームバトルアクション
●今春稼動予定		
プロジェクト ケルベロス	HOBIBOX	対戦格闘
THE KING OF FIGHTERS Ⅻ	SNKプレイモア	2D対戦格闘
HUMMER	セガ	レースゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
セニョール　ニッポン!	タイトー	多人数参加型パーティーゲーム
ホッピングロード	タイトー/ウィズ	体感型ホッピングレース
トラブル☆ウィッチーズAC-アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング
●稼動日未定タイトル		
クイズマジックアカデミー6	KONAMI	オンライン対戦クイズ
悪魔城ドラキュラ The ARCADE	KONAMI	アクション
SketcheR	JUST ONE	リズムアクション
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	対戦アクションシューティング
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
弐輪 NIRIN	バンダイナムコゲームス	バイクレース
箱つみMAX	フウキ	対戦型パズルアクション
天までマイル!	フウキ	対戦型パズルアクション

●集計協力店舗(50音順)■AMUSEMENT LAND Kentagon/■AMUSEMENT LAND Kyontagon/■大久保アルファステーション/■グッデイ21/■Game in えびせん/■GAME-college/■ゲームスホットハロウィン/■ゲームBOX.Q2/■GAME41/■サブカルチュア/■TAC　北方店/■チャレンジャー ABABA天神橋店/■チャレンジャー ガムガム店/■プレイシティキャロット巣鴨店/■マットマウス パートII/■VIRGO 草加店/■BIG WAVE 東村山店/

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2月のイベントリストは新作タイトルの大会が目白押し!! 外も本格的に寒くなってきたので、この期にたくさんの大会に参加して身も心も暖まろう。

北海道

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1 1 20 ☎011 640 2345
http / hp kulikomi net gameibento

- 2/21 13:00 beatmaniaⅡDX スペシャル大会 ◆詳細はHP参照

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

- 2/1 21:00 VF5R 店内大会
- 2/7 26:00 戦場の絆 店内大会
- 2/8 16:00 クイズマジックアカデミー5 店内大会
- 2/11 16:00 頭文字Dver.4改 店内大会
- 2/14 21:00 鉄拳6BR 店内大会
- 2/15 16:00 ガンダムVS.ガンダム 店内大会
- 2/21 26:00 戦場の絆 店内大会
- 2/22 16:00 頭文字Dver.4改 店内大会
- 2/28 21:00 鉄拳6BR 店内大会

※受付は開始1時間前より行います。詳しくは店内POPをご覧ください

栃木県

★セガワールドフェアー
栃木県栃木市昭和町2 25 ☎0282-25-0204
http location sega jp loc web sw fa htm

- 2/14 19:00 VF5R 公式大会
- 2/28 18:00 VF5R 公式オープンバトル

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244 9900

- 2/7 21:00 VF5R公式大会 ◆参加費100円
- 2/14 18:30～23:30 VF5R 公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Pallotビル 2F ☎029 835-5689

- 2/8 14:00 クイズマジックアカデミー5 大会 ◆定員32名
- 2/11 17:00 VF5R 公式オープンバトル
- 2/14 16:00 MBAA 大会 ◆定員32名
- 2/15 16:00 ガンダムVS.ガンダム 2on2FINAL大会 ◆定員16組32名
- 2/21 20:30 VF5R 公式大会 ◆定員64名
- 2/22 16:00 ガンダムSEED-D 2on2大会 ◆定員16組32名
- 2/28 17:00 湾岸ミッドナイトMT3 四人対戦祭り
- 3/1 14:00 クイズマジックアカデミー5 FINAL大会 ◆定員32名

神奈川県

★GAME ZETTON
海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http homepage3 nifty com zetton

- 2/8 16:00 クイズマジックアカデミー5 大会 ◆参加費200円・定員16名
- 2/14 13:00 アヴァロンの鍵～定例競技会～ ◆参加費1000円・定員無制限
- 2/14 18:00 アヴァロンの鍵～ニクルス杯～ ◆参加費500円・定員無制限
- 2/21 13:00 BBH4 大会 ◆参加費1000円・定員無制限
- 2/28 16:00 クエストオブD VS大会～最強は誰だ!?～ ◆参加費500円・定員無制限

埼玉県

★セガ ワールド 飯能
飯能市岩沢189 1 ☎042-972 6989
http location.sega.jp/loc web/sw hanno html

- 2/15 18:30 GGXX Λ CORE 大会 ◆参加費100円・詳細は店舗HPにて

★BOO-BOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929 8333

- 2/22 15:00 クイズマジックアカデミー5 トーナメント大会 ◆ルールは当日発表

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2 1-2 ☎0436 23 5533
http www.gamechariot.com/

- 2/7 15:00 GGXX Λ CORE 大会 第2回ランバト ◆参加費100円
- 2/8 18:00～21:00 VF5R 公式オープンバトル ◆野試合形式のバトルロイヤル
- 2/14 19:00 Fate 2on2大会
- 2/15 18:00 ストⅢ3rd 2on2大会 ◆軽施有りのチーム戦

(続き)

- 2/22 19:00 VF5R 公式ポイント大会
- 毎週水曜 18:30 ブレイブルー ランキングポイントバトル ◆18:00よりフリープレイ有

※エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくはHPまで

★イスカンダル
木更津市潮見4 1 2 ☎0120 010-267

- 2/1 16:00～21:00 VF5 オープンバトル ◆カード保有者のみ
- 2/7 17:00～18:00 ブレイブルー 店舗大会 ◆定員16名
- 2/15 17:00～18:00 VF5R 公式大会 ◆定員16名・カード保有者のみ
- 2/21 17:00～18:00 ストⅣ 店舗大会 ◆定員16名・カード保有者のみ

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-1-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

- 備考欄参照 10:00～15:00 戦場の絆 オフライン稼働 ◆開催日:2/1・7・8・11・14・15・21・22・28 オンラインでの稼働。17時まで延長も
- 2/1 15:00 タツノコVS.カプコン 大会 ◆1期4回で実施・参加費100円
- 2/15 15:00 ブレイブルー ランキングバトル ◆1期4回で実施・参加費100円
- 2/22 15:00 ブレイブルー 交流会 ◆固定台全てのフリープレイ

★池袋GiGO
豊島区東池袋2 21-1 TECH35ビル ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc web/ikebukuro gigo.html

- 2/2 19:00 VF5R 公式オープンバトル ◆通常対戦・カード必須
- 2/4 19:30 MBAA シングル トーナメント戦 スタイル固定
- 2/5 19:30 ブレイブルー シングルトーナメント戦
- 2/11 19:30 すっごい!アルカナハート2 シングルトーナメント戦
- 2/12 19:30 タツノコVS.カプコン 2on2 ◆トーナメント戦・先着32組
- 2/15 15:00 パワースマッシュ3 シングルトーナメント ◆トーナメント戦・カード必須
- 2/16 20:00 VF5R 公式大会 ◆トーナメント戦・先着64名・カード必須
- 2/18 19:30 MBAA ランダム2on2 ◆トーナメント戦・スタイル固定・先着64名
- 2/19 19:30 ブレイブルー 2on2トーナメント戦
- 2/25 19:30 Fate シングルトーナメント戦
- 2/26 19:30 ガンダムVS ガンダム 2on2トーナメント戦

★ザ・サードプラネット昭島店
昭島市松原町1-6-14 ☎042-500-1414
http://www.fukusensha.jp/

- 2/1 15:00 麻雀格闘倶楽部 店舗大会 ◆参加費100円・定員15名
- 2/8 14:00 湾岸ミッドナイト3DX 店舗大会 ◆参加費100円・定員15名
- 2/15 14:00 太鼓の達人 店舗大会 ◆参加費100円・定員15名

★クラブセガ新宿西口
新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル ☎03-3349-0257
http //location sega jp/loc web/cs shinjukunishiguchi html

- 2/8 15:00 ストⅣ 3on3大会 ◆カード使用・キャラ変更無し
- 2/14 17:00 真サムライスピリッツ 大会 ◆キャラ変更無し
- 2/21 14:00 SC3AC 2on2 ◆キャラ変更無し
- 2/21 17:30 月華の剣士2 大会 ◆剣質変更あり・キャラ変更無し
- 2/22 14:00 ブレイブルー 3on3大会 ◆キャラ変更無し

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ 2F ☎03-5709-0669
http //location sega jp loc web/sw omori html

- 2/1 19:00 MBAA 店舗シングルトーナメント大会
- 2/8 19:00 ガンダムVS.ガンダム 店舗タッグトーナメント大会
- 2/11 19:00 ブレイブルー 店舗シングルトーナメント大会
- 2/15 19:00 KOF98UM 店舗シングルトーナメント大会
- 2/22 19:00 鉄拳6BR 店舗3on3大会

★ゲームニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 ☎03-3554-2668
http //www game-newton co jp

- 2/1 17:30 SC3 AESCNランバト 個人戦
- 2/6 20:00 すっごい!アルカナハート2 ランバト 個人戦
- 2/14 20:00 スパⅡXランバト 個人戦
- 2/15 17:30 すっごい!アルカナハート2 大会 2on2
- 2/20 20:00 すっごい!アルカナハート2 ランバト 個人戦
- 2/21 20:00 ストⅢ3rdクーペレーションランバト 2on2
- 2/22 11:00 VF5R 東京ベイエリアカップvol.3 ◆詳細はVF5RHPにて掲載します
- 毎週月曜 17:00～ ストⅢ3rd定期フリープレイ ◆詳細は当店HPにて
- 毎週木曜 17:00～ すっごい!アルカナハート2 定額フリープレイ ◆詳細は当店HPにて

中部

静岡県

★GAME USA
焼津市石津港町2-4 ☎054-624-5237

- 2/7 18:00 VF5R オープンバトル
- 2/14 20:00 VF5R 公式大会

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http //www.k'snet or jp/~otake/tecnopolis html

- 2/8 15:00 第3回ブレイブルー 大会
- 2/11 16:00 第24回VF5R公式大会inテクノポリス ◆定員64名
- 2/15 15:00 第6回MBAA 定期大会
- 2/22 15:00 第2回ガンダムSEED-D 定期大会 2on2チームバトル
- 2/22 15:00 第2回ガンダムVS ガンダム 定期大会 2on2チームバトル
- 2/22 18:00 第12回VF5R オープンバトル ◆公式ルールに準ずる

※ 参加費1人100円、当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

大阪府

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317 0433
http://www.challenger.jp/

- 毎週土曜 18:00 鉄拳6BR 大会
- 毎週日曜 18:00 ブレイブルー 大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

- 2/1 17:00 タツノコVS.カプコン 大会 シングルトーナメント戦 ◆参加費無料
- 2/8 17:00 Fate 大会 シングルトーナメント戦 ◆参加費1チーム100円
- 2/15 17:00 MBAA 2on2大会 トーナメント戦 ◆参加費1チーム100円
- 2/22 17:00 ブレイブルー 大会 シングルトーナメント戦 ◆参加費1チーム100円
- 3/1 15:00 MBAA 3on3大会 トーナメント戦 ◆受付14:00まで・参加費1チーム300円 (終了後フリープレイ)
- 毎週日曜 Fate フリープレイイベント ◆参加費500円、朝の部10～15時、夜の部17～22時
- 毎週日曜 MBAA フリープレイイベント ◆参加費500円、朝の部10～15時、夜の部17～22時
- 毎週日曜 ブレイブルー フリープレイイベント ◆参加費500円 朝の部10～15時、夜の部17～22時

※受付は16時半までとさせていただきます。

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1 14-2 ☎06 6389-8072

- 2/6 18:00 ブレイブルー 大会
- 2/7 18:00 三国志大戦3 大会
- 2/13 18:00 MBAA 大会
- 2/14 18:00 ロードオブヴァーミリオン 大会
- 2/20 18:00 鉄拳6BR 大会
- 2/21 18:00 三国志大戦3 大会
- 2/27 18:00 MBAA 大会
- 2/28 18:00 ロードオブヴァーミリオン 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

- 2/1 18:00 MBAA 大会
- 2/7 16:00 VF5R 公式大会 ◆受付15:00～16:00
- 2/8 18:00 タツノコVS.カプコン 大会
- 2/15 18:00 ブレイブルー 大会
- 2/22 18:00 鉄拳6BR 大会
- 毎週日曜 15:00 ガンダムVS.ガンダム 大会

★ゲームプラザVIP茨木店
茨木市双葉町3丁目2番 ☎0726 33 4818
http //www asmo-am co jp/ibaraki vip/

- 2/8 15:00 カプエス2 ゲーム大会
- 2/14 15:00 GGXX Λ CORE ゲーム大会
- 2/22 19:00 V.セイヴァー ゲーム大会
- 2/22 終日 V.セイヴァー 対戦会(50円2クレ)

★KO-HATSU(コーハツ)
大阪市北区天神橋2 2 21コーハツビル1F ☎06-6352 3007
http://www.ko-hatsu.com/

- 2/1 16:00 第67回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
- 2/7 17:00 第24回アカツキ電光戦記AA 大会
- 2/7 18:00 第56回SC3AE 大会
- 2/8 16:00 第2回ブレイブルー 2on2 大会
- 2/14 17:00 第7回ブレイブルー 大会
- 2/21 17:00 第25回アカツキ電光戦記AA 大会
- 2/21 18:00 第16回サムライスピリッツ閃 大会
- 2/22 16:00 第24回キン肉マンMG2 大会
- 2/28 17:00 第8回ブレイブルー 大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

- 2/1 16:00 鉄拳6 予選・第1回
- 2/5 22:00 鉄拳6 予選・第2回
- 2/7 16:00 ストⅣ 予選・第1回
- 2/8 22:00 ブレイブルー 予選・第1回
- 2/12 22:00 ストⅣ 予選・第2回
- 2/13 22:00 ブレイブルー 予選・第2回
- 2/14 13:00 ストⅣ 補欠戦
- 2/14 15:00 ストⅣ 決勝大会
- 2/15 13:00 湾岸ミッドナイト3DX 予選・第1回
- 2/19 16:00 タツノコVS.カプコン 予選・第1回
- 2/20 21:00 湾岸ミッドナイト3DX 予選・第2回
- 2/21 16:00 タツノコVS.カプコン 予選・第2回
- 2/22 20:00 VF5R 公式大会
- 2/28 16:00 クイズマジックアカデミー5 予選
- 毎週土曜 25:00 WCCF 大会

※詳しくは店内POPをご覧ください

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3

- 2/1 18:00 VF5R 公式大会 ◆受付10:00～17:30 定員32名・参加費100円
- 2/8 15:00 ブレイブルー 大会 ◆受付14:00～14:50
- 2/15 15:00 クイズマジックアカデミー5 店内大会 ◆受付13:00～14:30
- 2/22 16:00～21:00 VF5R 公式オープンバトル
- 2/22 18:00 鉄拳6BR 大会 ◆受付17:00～17:50

※変更になる場合もございますので 店舗にてご確認ください

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

- 2/14 19:00 ストⅢ3rd 大会
- 2/15 19:00 ストⅣ 大会
- 2/28 19:00 鉄拳6BR 大会

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル BF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

- 2/8 14:30 第2回MBAA 大会 ◆参加費無料・定員32名
- 2/22 14:30 第3回ハバⅡ 大会 ◆定員32名・参加費無料

京都府

★ゲームスペース フラニー
宇治市広野町西裏100 ☎0774-43-9030

- 2/1 14:00 ガンダムVS.ガンダム 大会
- 2/7 14:00 すっごい!アルカナハート2 大会
- 2/8 14:00 MBAA 大会
- 2/14 14:00 鉄拳6BR 大会
- 2/15 14:00 ガンダムVS.ガンダム 大会
- 2/21 14:00 ブレイブルー 大会
- 2/22 14:00 すっごい!アルカナハート2 大会
- 2/28 14:00 MBAA 大会
- 毎週日曜 終日 頭文字D ver.4改 100円 2クレ設定

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

- 2/8 18:30～23:30 VF5R 公式オープンバトル
- 2/22 19:00 VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

- 2/1 17:00 KOF'98UM 大会
- 2/8 17:00 MBAA 大会
- 2/11 17:00 鉄拳6BR 大会
- 2/15 17:00 MBAA 2on2大会
- 2/22 17:00 鉄拳6BR木人 大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区大文字町302-303A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/index.html

- 2/5 19:00 MBAA 第7回関西ランバト
- 2/7 17:00 鉄拳6BR 大会
- 2/8 14:00 ぷよぷよ通 大会
- 2/11 17:00 GGXX第164回関西 ランバト
- 2/14 17:00 ストⅢ3rd 第34回関西ランバト2on2
- 2/15 15:00 ZERO3 第90回関西ランバト2on2
- 2/19 19:00 MBAA第8回関西ランバト
- 2/21 12:00 クイズマジックアカデミー 大会 ◆受付締切11 30厳守
- 2/21 15:00 ロードオブヴァーミリオン 大会
- 2/22 12:00 三国志大戦3 大会
- 2/26 19:00 GGXX第165回関西ランバト

Event Pick Up !

『バーチャファイター5 R』 公式全国大会 「格闘新世紀V」エリア決勝大会 開始

■日程 2009年1月31日(土) ～ 2009年3月1日(日)の土・日・祝
■内容 上位入賞したプレイヤーは、全国決勝大会に出場することができます。
■参加費 エリア決勝大会と全国決勝大会には参加費は必要ありません。
■実施店舗 兵庫県「三宮SANX」、福岡県「ジーカム和白」 ほか多数
■ルール
・店舗予選大会から決勝大会まで、個人戦トーナメント方式で進行します。
・対戦は、45秒、3本先取で行います。
・対戦ステージはランダムに決定し、選択はできません。
・大会は、大会開催日にその店舗で稼動しているver.で行います。
・そのほかルールは下記の公式webサイトをご覧ください。

昨年から予選大会が全国各地で開催されている「バーチャファイター5 R」公式全国大会「格闘新世紀V」。1月31日～3月1日の間に開催されるエリア決勝大会で、ついに決勝への切符を手にする猛者たちが出そろうぞ。ライバルたちと闘い、頂点へと続く険しき道を登れ!

■全国決勝大会:2009年3月14日 「やっぱ遊びな祭09」 東京ファッションタウンビル
■『VF5 R』公式webサイト: http://www.virtuafighter.jp/index.html

3/1	12:00	ストⅣ 3on3大会

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

2/1	15:00	湾岸ミッドナイト3 大会
2/7	19:00	ブレイブルー 大会
2/8	15:00	クイズマジックアカデミー5 大会
2/14	19:00	すっごい!アルカナハート2 大会
2/15	15:00	MBAA 大会
2/21	19:00	GGXX Λ CORE 大会
2/22	15:00	ストⅣ 大会
2/28	19:00	MBAA 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver 4改 100円 2クレ設定

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22 ☎077-573-7717

2/1	20:00	VF5R 公式大会
2/15	15:00	クイズマジックアカデミー 大会
2/21	18:30～23:30	VF5R 公式バトル
2/28	20:00	GCB0083 大会
毎週金曜	20:00	WCCF ベルベーゼッ杯

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4 5高架下404～407 ☎078 271 0335

2/7	15:00	ブレイブルー大会(予定) ◆参加費100円
2/7	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 ◆参加費100円・シリーズ内でタイトル変更あり

2/7	19:00	バーチャロン オラタン5.66 大会 ◆参加費無料
2/8	15:00	VF5 格闘新世紀Vエリア決勝
2/8	18:00	MBAA ランキングバトル大会 ◆参加費100円
2/11	15:00	Fate 大会 ◆100円
2/21	15:00	第2回ブレイブルー ランダム2on2大会(予定) ◆参加費お一人100円
2/22	18:00	MBAA ランキングバトル大会 ◆参加費100円

中国・四国

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

2/7	19:00	タツノコVS.カプコン 店舗大会 ◆キャラ縛り無し・トーナメント大会
2/11	18:00	GCB0083 大会 ◆コスト5～700・将官様はレア2枚まで
2/14	19:00	鉄拳6BR 店舗トーナメント大会
2/21	19:00	ブレイブルー 店舗トーナメント大会
2/28	19:00	GGXX Λ CORE 店舗トーナメント大会

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852 72-2550
http://jbbs.livedoor.jp/bbs/i.cgi/game/30116/1202598534/

2/11	20:00	第2回鉄拳6BR 今出屋王決定戦 ◆シングルトーナメント・参加費100円
毎週金曜	21:00	鉄拳6BR ランバト ◆シングルトーナメント・参加費100円

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

2/8	19:00	ストⅣ シングルトーナメント大会
2/14	19:00	すっごい!アルカナ2 ランダム2on2大会
2/21	19:00	ブレイブルー ランダム2on2大会
2/22	19:00	アンサー×2 トーナメント大会

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

2/7	20:30	VF5R 公式大会
2/8	16:00～19:00	VF5R 公式オープンバトル
2/11	20:00	MBAA 大会
2/14	20:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
2/21	20:00	鉄拳6BR 大会
2/28	20:00	ロードオブヴァーミリオン 大会

※変更になる場合あり 店舗スタッフまで確認のこと

広島県

★セガ ワールド 宇品
広島市南区宇品西3-4 ☎082-256-0027
http://location.sega.jp/loc_web/sw_ujina.html

2/7	19:00	VF5R 公式大会 ◆公式ルール
2/28	18:00	VF5R 公式オープンバトル大会 ◆公式ルール

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F ☎082-241-8564

2/1	15:00	MBAA ランバト2on2 ◆同キャラ可
2/7	14:00	クイズマジックアカデミー階級限定大会 ◆階級が修練～大賢者まで・定員12名
2/7	大会終了後	クイズマジックアカデミー階級限定大会 ◆階級が青銅賢者以上・定員24名
2/8	15:00	すっごい!アルカナハート2 ランバト
2/15	15:00	ストⅢ3rd 大会
2/21	15:00	北斗の拳 ◆フリーズさせなければなんでもOK
2/22	15:00	ブレイブルー 2on2大会 ◆同キャラ可

九州・沖縄

福岡県

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1 11-11ウェストヒルF1 ☎093 873 9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

2/7	18:00	MBAA 2on2大会
2/14	18:00	ブレイブルー 2on2大会
2/15	19:00	鉄拳6BR 大会
2/21	18:00	MBAA 大会
2/28	19:00	鉄拳6BR 2on2大会

★ジーカム和白
福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

2/1	17:30	ストⅣ 大会 ◆参加費100円
2/8	15:30	三国志大戦 大会 ◆参加費300円
2/15	17:30	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆参加費100円
2/21	20:30	ハバⅡ 大会 ◆参加費100円
2/21	13:00	クイズマジックアカデミー 大会 ◆参加費200円
2/28	18:00	VF5R 格闘新世紀V予選 ◆参加費100円

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

2/7	19:00	鉄拳6BR 大会
2/8	15:00	すっごい!アルカナハート2 大会 ◆ランキングバトル 第一回
2/14	19:00	MBAA 大会
2/21	19:00	鉄拳6BR 大会
2/22	15:00	すっごい!アルカナハート2 大会 ◆ランキングバトル 第二回
2/28	19:00	ブレイブルー 大会

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

2/15	14:00	VF5 公式大会 ◆公式ルール

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

2/11	17:00	タツノコVS.カプコン 大会 ◆15:00集合・シングル戦
2/11	20:00	ハバⅡ 大会 ◆シングル戦
2/22	17:00	ポップンミュージック 大会 ◆詳細未定

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか? 掲載をご希望される方は、

①開催タイトル ②主催者とその連絡先 ③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください
また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

12月は年末ということもあってか、多くの大会やお祭りイベントが開催された。ここではそんな2008年を締めくくった、多様な大会結果を一挙掲載するぞ。

●スガイコトニ(北海道)
◇ポップンミュージック16 シングル&チーム大会 12/27・21名
【チーム部門】
優勝:祝(マルキュー)チーム/チルノ,だいちゃん
準優勝:アロエチーム/?!∞!?,レイチェル・アルカード
【シングルチャレンジ部門】 優勝:3284 準優勝:コニエ
【シングル超チャレンジ部門】 優勝:ヒナタ・オブ・フユキ
準優勝:大説斬

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇VF5R 公式大会 12/13・12名
優勝:ひらがなであおき(ジャッキー) 2位:水戸晶
◇VF5R 公式オープンバトル大会 12/20・54名
優勝:森本レオタード(ベネッサ) 2位:水戸晶 3位:ウルフ佐藤jr.

●セガワールドフェアー(栃木県)
◇VF5R 公式オープンバトル 12/27・40名
優勝:ひのもと☆ジャッキー(ジャッキー)
2位:NO-NAME(アイリーン) 3位:乱丸(ベネッサ)

●GAME ZETTON(神奈川県)
◇アヴァロンの鍵～定例競技会～ 12/13・12名
優勝:ミント 2位:ARK 3位:カルム
◇アヴァロンの鍵～ニクルス杯～ 12/13・12名
優勝:カルム 2位:ハミルトン 3位:YOEI
◇クイズマジックアカデミー5大会 12/21・14名
優勝:エルネスト 2位:あかばせんり 3位:くるす

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ブレイブルー大会 12/14・27名
優勝:かみちゃん(レイチェル) 2位:テツ 3位:よゑこ

●クラブセガ新宿西口店(東京都)
◇エスポワール杯4 12/27・86名
優勝:青いKABA(GRYS-VOK) 2位:ちゅきゃしゃ
◇月華の剣士 大会 12/20・18名
優勝:カタクラフト(翁) 2位:竹 3位:陽ノ町

●新宿スポーツランド本館(東京都)
◇GCB0083第7期第2回ランキングバトル 12/10・15名
優勝:まさろ 2位:ナカムラ
◇GCB0083 GCB3周年記念大会個人戦 12/13・15名
優勝:Y2J 2位:ナオ・レヴィン
◇ガンダムSEED-D 4on4団体戦 12/20・40名
優勝:GNダガー強いんダガー/いざ,ゆい,にこる,ろび
2位:グフつえー/おしゃ,たく,ハギ,ニジマス
◇GGXX Λ CORE 2008関東ランバト東京エリア大会 12/21・35名
優勝:バタコ(ザッパ) 2位:ショウ
◇ガンダムVS.ガンダム 第5回スボラン杯 8on8団体戦 12/28・136名
優勝:にこる/肉,がくせー,P,こび,こーだ,こんどう,にこる,すばる
2位:ウメメキのような/セーシ,ルル,アスラン,UFO少年,アウル,白赤,ネン,エイシ
◇GCB0083 第7期第5回ランキングバトル 12/31・16名
優勝:まさろ 2位:ギリアム

●コムテックタワー(愛知県)
◇アヴァロンの鍵弐大会 魔道競技会 12/28・32名
【第一部】 優勝:生 2位:サンクロ 3位:ローザ@西濃
【第二部】 優勝:D・ボゥイ 2位:ライダー 3位:ケイ

●a-cho(京都府)
◇MBAA第3回関西ランバト 12/4・45名
優勝:山昆布(AO) 2位:シュウ(AV) 3位:ツジイソス(RE)
◇GGXX 第160回関西ランバト 12/11・31名
優勝:えふて(MA) 2位:RF(FA) 3位:こと(BA)
◇三国志大戦3大会 12/13・19名
優勝:マスヲ 2位:村下ファンド 3位:noise
◇クイズマジックアカデミー5 大会 12/13・44名
優勝:すだちくん 2位:モンモン 3位:アカボシ
◇MBAA第4回関西ランバト 12/18・40名
優勝:夢守(CI) 2位:シュウ(AV) 3位:ラッキースター(NR)
◇GGXX 第161回関西ランバト 12/25・21名
優勝:辻川(SL) 2位:N男(VE) 3位:RF(FA)

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇MBAA 大会 12/14・17名
優勝:野生のケモリン(ネロ) 2位:いたやん 3位:ツエル

●KO-HATSU(大阪府)
◇アカツキ電光戦記AA第二次電光大戦2on2 12/20・16名
優勝:SIG(鼎二尉),黒Q(戦車) 準優勝:蝸牛,広島
◇アカツキ電光戦記AA第二次電光大戦1on1 12/20・15名
優勝:ヒライ様(ムラクモ) 準優勝:siki0-02

●ハイテクランドセガアビオン(大阪府)
◇ストⅣ 全国大会店舗予選+エリア決勝 12/21・25名
優勝:月猫(春麗) 2位:ジント 3位:国府田 マリ夫

●セガ三宮SANX(兵庫県)
◇ブレイブルー新作お披露目大会 12/6・24名
優勝:バジョン(カルル) 2位:そーへい 3位:まっど
◇MBAA ランキングバトル 12/14・15名
優勝:ヤミー(弓塚 さつき) 2位:AKI 3位:chi

●セガワールド松江(島根県)
◇すっごい!アルカナハート2 ランダム2on2大会 12/13・28名
優勝:ブッチ選手 2位:タク選手
◇ブレイブルー シングル大会 12/20・24名
優勝:おかづ選手 2位:ゆうき選手
◇G-1グランプリ アルカナハート2 2on2大会 12/27・24名
優勝:ブッチと愉快な仲間ですから…チーム 2位:家餅チーム
◇G-1グランプリ GGXX Λ CORE 3on3大会 12/27・33名
優勝:期待ageチーム 2位:5on5チーム
◇G-1グランプリ ブレイブルー 2on2大会 12/27・32名
優勝:バングZチーム 2位:肉☆棒チーム
◇G-1グランプリ ストⅣ 大会 12/28・21名
優勝:YHC-餅選手 2位:味ぽん選手

●JOYサンモール店(広島県)
◇MBAA 2on2大会 12/7・19名
優勝:十六夜カズ夜/ハバネロ(ネロ),クヴァレ(秋葉)
2位:先鋒ザコの俺がいきます。/みずき,ゆぅす
◇ブレイブルー 2on2大会 12/14・28名
優勝:厨房ですよ!/和尚(3つ星)(レイチェル),アナウンサー静(アラクネ)
2位:スタートボタン(゜ω・゜)/ぶれぶれ,ハチベイ 3位:日本バング連盟/ゲキワ,ギンさん

●TAC戸畑店(福岡県)
◇ブレイブルー 2on2大会 12/20・16名
優勝:BB初心者/HBK(ライチ),カズキ(カルル) 2位:ザ・自虐/みのる(カルル),さる(カルル)
◇MBAA2on2大会 12/27・14名
優勝:キャラパワー足りんわ/しっきー(遠野),二ヶ森町NO.1(遠野)
2位:シングル戦だと思ってました/えん(青子),ぴお(ワルク)

●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)
◇VF5公式大会格闘新世紀V店舗予選 12/7・10名
優勝:狼ちゃん(ジェフリー) 2位:超山嵐☆らふぁ～る

今月の猛者!

今月は、神奈川県GAME ZETTONで12月13日に開催された「アヴァロンの鍵～ニクルス杯 輪廻転生～」をピックアップ。

不死鳥天翼3積み&白焼き禁止、といういつもと比べてシンプルなルールになった今回の大会。逆に言えば自由にネタが仕込めるということでもあり、当然出場者の手札はフル回転。そんな爆発した今大会を制したプレイヤーは「カルム」。おめでとう!!

優勝者の「カルム」(写真前列中央)と、共にしたライバルたちとの記念撮影

ハイスコア全国集計

2008年12月14日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
タツノコ VS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES		20,903,967,000	ドスコイ花子	ALL ドロンジョ モリガン	ゲームスポットハロウィン(島根)
ブレイブルー		8,538,498,198,500	得意料理はおひたし、玉子焼き 青葉つぐみ	ALL(全11ステージ)P×2落ち 超必1回落ち:計2000億落ちラグナ	個人申請 フラサカプコン吉祥寺店(東京)
ランボー		1,419,010	ゾウリムシ@可憐は俺の嫁	5面(ALL)	個人申請 Hey(東京)
まもるクンは呪われてしまった!	タイム	残9'01	最凶の敵はもう一人のワタシ	真ALL ふるる	マットマウスパートⅡ(神奈川)
	まもる	379,669,180	兄貴	ALL 残2	個人申請 ハイテク セガ 新居浜(愛媛)
	キンヤ	543,678,680	ALL ?は永パじゃね?	真ALL	マットマウスパートⅡ(神奈川)
	マユノ	621,265,590	兄貴	ALL 残2	個人申請 ハイテク セガ 新居浜(愛媛)
	ふるる	492,056,410	兄貴	ALL 残2	個人申請 ハイテク セガ 新居浜(愛媛)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ストロング 通常2周	436,958,391,300	chrono@日奈森あむ	2周ALL	Game in えびせん(東京)
	タイプA・ストロング 裏2周	442,014,682,243	chrono@しゅごキャラ厨	2周ALL	Game in えびせん(東京)
	タイプB・ストロング 裏2周	446,552,481,058	かがみん	裏2周ALL	大久保アルファステーション(東京)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
オトメディウス	空羽亜乃亜	3,509,190	SIZ(当該製品は大盛況)	ALL 改造なし	個人申請 アミューズメントサーカスマシシャン(埼玉)
	エモン・5	3,934,990	みっしー	ALL 全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
シューティングラブ。2007	UNIT-4	40,413,180	UMC(新宿鮒)	ALL 4ミス	個人申請 新宿ゲーセン ミカド(東京)
ZOOO	1人でガンバル	1,579,220	OTOYAN	ALL LV1で6連鎖	個人申請 Hey(東京)
クイズ&バラエティ すくすく犬福2~もっとすくすく~		354,400	親切なお店、楽しいゲームにも感謝byゆら	ALL 最終進化はわたがし福、正解率は95.08%くらい?	個人申請 プレイランドハルス(神奈川)
メタルスラッグ6	マルコ	47,689,040	F.T	ALL ハード	デイトナⅢ(埼玉)
むちむちポーク	むちむちピンク1周END	260,043,880	鈴々山賊団のお通りなのだ~!(知力低め)	ALL	デイトナⅢ(埼玉)
アンダーディフィート		7,500,020	えす☆さま	ALL 残機0 残BOM6 リバース	個人申請 ゲームセンターリンリン(埼玉)
テトリス・ザ・グランドマスター3	CLASSIC-EASY	1,572	BOS.U	ALL	グッデイ21(東京)
ザ・ランブルフィッシュ2	ラッド	1,724,300	電パ=グリード関係ありません。長谷川平蔵	ALL 連同付	えの木(高知)
	オービル	1,256,020	電ハ=グリード関係ありません 長谷川平蔵	ALL 連同付	えの木(高知)
	タイフォン	1,331,200	もっさん	ALL 連同付	えの木(高知)
	シェリル	1,359,700	Y-S	ALL 連同付	えの木(高知)
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	猫アルク	4,976,900	欠品有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
サムライスピリッツ 天草降臨		1'38"28	ウソ AAZ	ALL 連同付 断末×6 修羅ナコルル	えの木(高知)
バトルガレッガ	ガイン	20,529,870	T³-magicalcat-神威	ALL 鳥331万 7回目の2000万OVER	個人申請 Hey(東京)
	ミヤモト	18,145,970	SDD-侍竜☆楓	ALL A連付	個人申請 新潟POPY(新潟)
Gダライアス	ニュー	39,312,590	L2A-大明神	ALL 512×1 ボス前2205万	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
ストリートファイター ZERO3	ケン	7,525,200	ESG-さわい	ALL 連付	Game in えびせん(東京)
豪血寺一族2	アニー・ハミルトン	9,143,400	ミルみで	ALL 連同付 D×11	Game in えびせん(東京)
鉄拳2	レイ・ウーロン	1'12"70	JAG-IGA夫	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
ファイナルファイト	コーディー連付	5,270,990	518万がウソと言った奴かなぜ540万出せるんだ?	ALL 3面130万 530万よゆう	個人申請 POWER STICK(神奈川)

お詫びと訂正

アルカディア2008年1月号(No.105)の『ハイスコア全国集計』の記事にて、『虫姫さまふたりブラックレーベル』の全国一位スコアに誤りがありました。現在の正しい全国一位スコアは、以下のものです。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。"

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・レコ	5,630,524,655	明生@常連の方々に感謝!	ALL 残3 ボム3 スピラーサ無し	石神井公園駅前センター(東京)

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段(申請数により変動します)、2005年1月以降に稼動したタイトルを中段に配置しています。
レトロゲームは2005年1月以前に稼動したタイトルを指します。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています
PC http://www.arcadiamagazine.com/ i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

HIGH SCORE CLOSE UP!

デススマイルズ メガブラックレーベル

ウィンディア	ALL
10,577,701,034	
Clover-TAC グッディ21（東京）	

サキュラ	ALL
9,734,711,912	
下風@サキュラただ今、戻りました グッディ21（東京）	

フォレット	ALL
9,458,305,074	
＋を見るだけで殺意が… ダメK.K Game in えびせん（東京）	

ローザ	ALL 残3.5 ボム0 EX×2
6,516,970,746	
AKF 石神井公園駅前センター（東京）	

ウインディアが100億点突破もまだ先は見えず

キャスパー以外の4キャラが更新された今回の集計では、前回に続いて前半面での最高ランクLV999選択を3回に抑え、峡谷以降のステージをLV3進行するプレイでの更新が目立った。

これはご存知の通り前半面でLV999を4回以上選択すると、峡谷、神殿、城の後半ステージが強制的にLV999進行になってしまうためだ。

ただし、理論上は後半ステージもすべてLV999で進行した方がスコアが高くなる可能性もあるが、ボス戦があまりに難しく一流どころと称されるプレイヤーをもってしても攻略に時間が必要のようだ。

パターンの組み立てとしてはできるだけスコアのロスが少ない場所でわざとミスし、残機つぶしでボム数を増やしてボス戦をノーダメージで突破するというもの。特にLV999峡谷ボスの強さは尋常ではなく、完全にパターン化してもボムをMAXで持って行って全弾使うのが必須という状況のようだ。

全体を通してみてもボム数に余裕が無く、敵弾の狭いすき間を抜けるシビアな操作を連続して要求されるため、かなり厳しいことは間違いない。

後半ステージLV999進行が机上の空論に終わるのか、それとも今後パターンを確立するのか、その結論はトップ陣の出してくるスコアが物語る！

集計店舗ハイスコア一覧

GAME 41
http://game41.web.infoseek.co.jp/

北海道札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツ1F ☎011-751-9772

1	まもるクンは呪われてしまった！(タイム)	残6'48	EGR	ALL 西風キンヤ スコア3656540
2	怒首領蜂大復活 ver1.5 (裏2周 タイプA・ボム)	183,710,101,048	エバジャン祭	ALL
3	達人王	1,148,260	弟子募集中	6面

デイトナIII
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

★	メタルスラッグ6(マルコ)	47,689,040	F.T	ALL ハード
★	むちむちホーク (むちむちピンク1周END)	260,043,880	鈴々山賊団のお通りなのだ～！(知力低め)	ALL

ゲームビンゴ
http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	207,138,400	AAB ！	ALL A-γ

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

★	デススマイルズ メガブラックレーベル(フォレット)	9,458,305,074	＋を見るだけで殺意が… ダメK.K	ALL
★	デススマイルズ メガブラックレーベル(サキュラ)	9,734,711,912	下風@サキュラただ今、戻りました	ALL
★	テトリス・ザ・グランドマスター3 (CLASSIC-EASY)	1,572	BOS.U	ALL

大久保アルファステーション
http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

1	すっごい！アルカナハート2	9,320 300	青葉 つぐみ	ALL 30万落ち
2	怒首領蜂大復活 ver1.5 (通常2周 タイプA・ストロング)	364,075,440,463	Chrono @穴埋め用	表2周 ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5 (裏2周 タイプB・ストロング)	446,552,481,058	かがみん	裏2周 ALL

Game in えびせん
http://www.ebisen.com/

東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤシマビル2F ☎03-6909-4776

★	デススマイルズ メガブラックレーベル(ウインディア)	10,577,701,034	Clover-TAC	ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5 (通常2周 タイプA・ストロング)	436,958,391,300	chrono @日奈森あむ	2周 ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5 (裏2周 タイプA・ストロング)	442,014,682,243	chrono@しゅごキャラ厨	2周 ALL
★	鉄拳2(レイ・ウーロン)	1'12"70	JAG-IGA夫	ALL 連同付
★	豪血寺一族2(アニー・ハミルトン)	9,143,400	ミルみで	ALL 連同付 D×11
★	ストリートファイターZERO3(ケン)	7,525,200	ESG-さわい	ALL 連付
★	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(猫アルク)	4,976,900	欠品有中古品	ALL 連同付

石神井公園駅前センター
http://shakujii.jp/

東京都練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284

1	虫姫さまふたり Ver1.5(ウルトラ・レコ)	3,185,099,919	YOU	ALL 残3 ボム1 8000万エブリ
2	虫姫さまふたり Ver1.5 (ウルトラ・パルム)	2,804,560,004	HMA	ALL 残3 ボム1 8000万エブリ
3	ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	421,871,182	H.S	ALL 残0 ボム2 裏2周
4	エスプガルーダ(アゲハ)	31,619,880	Ast	ALL 残1 ボム25% 赤走行
5	エスプガルーダII(アサギ)	60,542,220	Ast	Lastboss最終段階 残0 ボム0 赤走行
6	タントアール	スコアなし	YOS.K	ALL 1P側 ライフ×9 普通
7	デススマイルズ メガブラックレーベル(ウインディア)	4,233,798,899	DDP	ALL 残4 ボム0 EXなし
8	デススマイルズ メガブラックレーベル(キャスパー)	3,914,781,096	PIE	5-2b2 残0 ボム0 EX×2
9	デススマイルズ メガブラックレーベル(フォレット)	8,759,107,321	れっさ～	ALL 残3 ボム0 EX×2
★	デススマイルズ メガブラックレーベル(ローザ)	6,516,970,746	AKF	ALL 残3.5 ボム0 EX×2
11	シューティングラブ。2007	457,130	YOS.K	検定モード 17才 RATE9.63

マットマウスパートII
http://www.matmouse.jp/

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

★	まもるクンは呪われてしまった！(キンヤ)	543,678,680	ALL ？は永パじゃね？	真ALL
★	まもるクンは呪われてしまった！(タイム)	残9'01	最凶の敵はもう一人のワタシ	真ALL ふるる

チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

1	デススマイルズ メガブラックレーベル(ウインディア)	7,532,017,489	YAD-DDI	ALL Lv3×4 Lv999×1 Lv2×1
★	オトメディウス(エモン・5)	3,934,990	みっしー	ALL 全3面クリア 改造なし
★	Gダライアス(ニュー)	39,312,590	L2A-大明神	ALL 512×1 ボス前2205万

メディアパーク リブロス高槻店
大阪府高槻市高槻町13-5 ☎072-682-3675

1	チェンジエアブレード	11,035,560	SGP-MTY-GGG	ALL ブラスター
2	マクロス	8,855,900	バイント(バ)	ALL 連付 2P側
3	シューティングラブ。2007	456,690	REN	技能検定 9.90

ゲームスポットハロウィン
島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

★	タツノコ VS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	20,903,967,000	ドスコイ花子	ALL ドロンジョ モリガン

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3999

★	ザ・ランブルフィッシュ2 (ラッド)	1,724,300	電パ＝グリード関係ありません。長谷川平蔵	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2 (オービル)	1,256,020	電パ＝グリード関係ありません。長谷川平蔵	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(タイフォン)	1,331,200	もっさん	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ2(シェリル)	1,359,700	Y-S	ALL 連同付
★	サムライスピリッツ 天草降臨	1'38"28	ウソ AAZ	ALL 連同付 断末×6 修羅ナコルル
6	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	438,516,762	ドゥーム撃退10回記念	2周ALL 残1 B×3 1周2.47億

HI-SCORE

●「集計店舗ハイスコア一覧」の表は、左から「通し番号」「ゲームタイトル（部門）」「スコア」「スコアネーム」「備考」となっています。
●通し番号の欄に★が入っているものは、全国一位を達成したスコアです。
●「集計店舗ハイスコア一覧」には、集計対象外のタイトル、部門のスコアが載っていることがありますが、それらはあくまで参考スコアとしての掲載です。どのような高いスコアを獲得していても、それらが全国一位スコアのリストに載る（当コーナーが全国一位として認定する）ことはありません。

サブカルチュア＆モンキーハウス本館合同集計　http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル（サブカルチュア）

1	虫姫さま(マニアック・装置無し)	527,562,557	サブカル手連勢	ALL 残13面2.6億

ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺　合同集計　http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザ・ショールーム）　☎096-372-5700

1	ドルフィンブルー	1,325,010	ましこ	ALL 連付 残0 2P側

2	フェイト/アンリミテッドコード	2,171,149	KUMA	ALL アサシン
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	12,250,440	いりこチョコ	ALL 連付
4	すっごい！アルカナハート2	8,147,300	はだしジョー	ALL フィオナ 罰
5	サムライスピリッツ 天下一剣客伝（報奨金）	1,214,300	ポニーテル美	ALL リムルル 天 P×8
6	サムライスピリッツ 天下一剣客伝（報奨金）	1,039,300	おどいたむん	ALL シャルロット 天

講　評

『ブレイブルー』はパーフェクト1本につき500億点、ストレートボーナス1000億点と大きいのでこれらを狙っていくのがポイント。さらにゲージ100%使用技の「闇に喰われろ」が1回当てるごとに500億点以上の高得点技なので、これをできる限り入れているとのことです。

『すっごい！アルカナハート2』はパーフェクト2回落ちでの更新。序盤はひたすらラ・グランフィアB、中盤面以降はラ・グランフィアB→Cを当てた後にダウン回避させて同B→Cをまた当て、最後にアルカナブレイズというパターンでの更新です。

『まもるクンは呪われてしまった！』は以前からうわさのあった永久パターン（永久パターン防止キャラの死神を倒し続けて100点ずつ稼ぐ）のため、今回から真のエンディング扱いの「ALL」のみ集計対象です。マユノ、ふるるは桜面スタートですが、キンヤは南国スタートとキャラによって選択ルートが違うのも面白いところですね。

『アンダーディフィート』は1、2周目共に3面中ボス前のランダムアイテムの引き次第で早回しの敵を1機余分に出せるので、それ次第では少し余裕を持って同じ位の点数が出せるそう。

『すくすく犬福2』はわんぱくでぶ福に育てて得点3倍を狙っていく方針でのスコア更新。正解率も95%以上まで上がっているのがすごい！

古いところでは実に2年8カ月ぶりとなる『バトルガレッガ』のガインの更新が衝撃的。

鳥331万→4面終了時907万→5面同1372万→6面同1620万→BH II 前1677万→BH II 終了1977万という点効率。5面終了時が鳥終了時のスコア＋1041万という自己ベスト点効率に加えて、6・7面合計の680万というスコアも同様に自己ベストだったそうなので、まさに会心の出来のスコアだったようです。しかもまだ現在もプレイを続けているそうで、まさに「好きこそものの上手なれ」を地で行く今回の更新はすごいの一言につきます。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
ATSさんこん身の丸刈りがさく裂!!

●大久保アルファステーション（東京都）
お客様からのご要望により、3階に『ストリートファイターⅣ』、2階に『クイズマジックアカデミー5』を増設しました。長い間、お待たせしました。

●石神井公園駅前センター
タントアール、ライフ2ケタ以上でのクリアが出そうです。今後に期待。いろいろ集計しています。

●メディアパーク リブロス 高槻店（大阪府）
基板リクエスト随時受付中です。基板交換も承っております。お気軽にお問い合わせくださいませ！

●えの木（高知県）
おはようございましょう。この号が出るころには我々は彼岸のかなたで阿弥陀如来を拝んでいるかも知れません。神聖ゼテギネア帝国はローディス教国にだまされたのです。　終わり。

●サブカルチュア＆モンキーハウス本館合同集計（福岡県）
式神3やり直したいですね。今のサブカルでは環境が再現できませんが……残念。

個人申請記入用紙

ゲーム名		集計部門（キャラ・コースなど）	
スコア（タイム）			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター　名前　電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　㊞

このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

集計に関する基礎事項

「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」に関しましては、弊誌ウェブサイトをご覧下さい。

ARCADIAMAGAZINE.com
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

連絡先

■ハイスコアのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-3265-7340
※質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

次回集計
（アルカディア4月号掲載）は
2009年2月15日(日)
までに出されたスコアで、
2月18日(水)当日消印まで有効です。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

まもるクンは呪われてしまった！

※永久パターンのため、「ランキング画面で"ALL"と表示されているスコア」のみを対象とし、再集計を開始します。"ALL ？"と表示されているものは対象にはなりません。その他のルール、設定は従来と同様です。

MELTY BLOOD Actress Again ver.A

【スコア】の1部門で集計。使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、POINT:2、TIME:45]
※旧バージョン『MELTY BLOOD Actress Again』は、新バージョン移行のため集計を打ち切ります。

Virtua Fighter5 R VERSION A

【スコア】、【タイム】の2部門で集計します。使用キャラ、カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、POINT:2、TIME:45]
※旧バージョン『Virtua Fighter5 R』は、新バージョン移行のため集計を打ち切ります。

R改:アルティメット ストリート レーシング

タイムアタックモードの【渋谷A、渋谷B、渋谷C、渋谷D、新宿A、新宿B、新宿C、新宿D、香港A、香港B、香港C、香港D、ニューヨークA、ニューヨークB、ニューヨークC、ニューヨークD】の16部門で集計します。使用車種、レベルは問いません。
■工場出荷設定[難易度:NORMAL]

愛されるより愛シタイ-THE HOUSE OF THE DEAD EX

【スコア】で集計します。
■工場出荷設定[難易度:NORMAL、ライフ:2]

GTIクラブ スーパーミニ・フェスタ！

渋滞抜け道レース【フランス・タイムアタック中級、フランス・タイムアタック上級、イギリス・タイムアタック中級、イギリス・タイムアタック上級】4部門で集計します。各部門とも、4周の総合タイムで集計します。
■工場出荷設定[スコアに影響する設定はありません]

湾岸ミッドナイト　マキシマムチューン3デラックス

タイムアタックモード【C1内回り、C1外回り、新環状左回り、新環状右回り、湾岸線東行き、湾岸線西行き、横羽線下り、横羽線上り、名古屋高速環状、阪神高速環状、箱根往路、箱根復路、首都高1周・東京エリア、首都高1周・神奈川エリア】14部門のタイムで集計します。
カードの使用、マイカータイムアタック、オフィシャルマシンタイムアタックや使用車などは問いません。
■工場出荷設定[スコアに影響する設定はありません]

絶賛発売中のムックもよろしく!!

西暦が2009年になってもさまざまな新要素の追加により進化を続ける『DOC2008』。今月はGIモードと名馬配信の情報をお届けする。

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：対戦型競走馬育成SLG
- ■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
- ■発売日：稼働中（2008年9月）
- ■使用基板：LINDBERGH BLUE
- ■ネットワークシステム：ALL.Net

 Text：うま部

パンダとうま（仮） 湯川真

第8走 「だけ」っていいよね

待望のGIモード スタート!!

ＧＩモードの大きな特徴は①その名の通り※開催時間中のレースがすべてＧＩ/JpnＩになる②愛馬の戦数を進ませずにレースに参戦できるため、愛馬の衰えを気にせず戦うことが可能。手持ちの最強の愛馬を登録してレコード更新やライバルとの真剣勝負を楽しもう。※開催時間は店舗の設定により変化します

レースの開催順は基本的に１月のGIマイルチャンピオンシップからスタートする。随所にセガオリジナルのGIレースも挿入される仕様となっている。

GIモード概要

■ＧＩモードの特徴
- ・レースプログラムがすべてＧＩレースになる、特別なモードです。
- ・馬カードのプレイデータが記録されないため、戦数を進めることなく、毎プレイ同じ状態でレースに挑むことができます。
- ・馬カードのプレイデータが記録されないため、新馬作成はできません。

■ＧＩモードの仕様
- ・レースプログラムがすべてＧＩ（JpnＩ）レースになります。
馬カードのプレイデータ（成長した能力や戦績などのすべて）は、記録されません。このため、新馬作成、ワールドレース登録、引退ができません。
- ・総獲得賞金が１億を超えていない馬カードでも、プレイすることができます。ただし、牝馬限定戦に牡馬を出走させることはできません。
- ・オーナーカードのプレイデータは、すべて記録されます。
- ・レコード（全国、エリア、店舗、マイレコードすべて）は記録されます。
- ・オーナーカードに記録されている御当地エサは使用できません。（馬の成長が記録されないため、誤って使用してしまうのを防止するためとなります。）
- ・一部のエサは出現しません。

※ただし、GIモードはレースプログラムが特殊なため、レコードが画面上に正常に表示されるまでに時間がかかります。GIモード中に一度開催されたレースが再度開催されたとき（レースプログラムが１周したとき）に、正式な表示となります。あらかじめご了承ください。

伝説の名馬配信

以前に配信された第１弾サンデーサイレンス、アグネスフローラに続く第２弾は、昭和に活躍した二代目三冠馬「シンザン」と、三冠馬ナリタブライアン、宝塚記念などＧＩを３勝したビワハヤヒデらの母、「パシフィカス」。入手方法は欄外を参照にしよう。

シンザン

戦後初のクラシック三冠を制した昭和の名馬。種牡馬として現在日本で最も古い父系となっている。

パシフィカス

競走馬時代には活躍はできなかったが、日本に輸入されビワハヤヒデやナリタブライアンなどを輩出する。

配信期間

シンザン	2/6（金）～2/16（月）
パシフィカス	2/20（金）～3/2（月）

ぶらりご当地エサの旅 FINAL

地域	エサ	効果
[illegible]	出雲そば	ス:◎ 粘:△ 瞬:△
[illegible]	静岡玉露	ス:△ コ:△ 競:△
[illegible]	神山すだち	コ:△ 馬:△ 瞬:◎
[illegible]	能登松茸	ス:△ 馬:◎ 粘:△
[illegible]	愛媛みかん	ス:◎ 競:△ 瞬:△
[illegible]	花らっきょう	ス:△ コ:◎ 馬:△
[illegible]	芋けんぴ	コ:◎ 粘:△ 瞬:△
滋賀	赤こんにゃく	コ:△ 競:△ 粘:△
[illegible]	甘夏ゼリー	コ:○ 馬:△ 瞬:○
山口	山口ういろう	コ:△ 馬:△ 粘:◎
[illegible]	やせうま	ス:△ 馬:◎ 競:△

ス：スタート／コ：コーナー／馬：馬群突破／競：競り合い／粘：粘り強さ／瞬：瞬発力

オーナー様のラウンジ

前号で記事消滅という自体を受けて、何人ものオーナー様より復活を望む声を頂きました。ありがとうございます。『DOC』コーナーはまだまだ元気に続きます!!

トリロジー オーナー（福岡県）
ムック買いました！ ウマコの絵描き歌は世に広めるべき。

お買い上げ誠にありがとうございます
絵描き歌賛美のご意見はデザイナーの方々もお喜びになると思われます。

ラジコンマサ オーナー（神奈川県）
有馬で勝った一部を『DOC』に還元しておきました。

モナークまで読み切ったオーナー様はかなりの強運の持ち主なのでしょう。当方なんてスカーレットで流しておいて……。

柊かえでオーナー（東京都）
あの二人の出番は今後あるのだろうか。

【配信馬の受け取り方】1.オーナーカードをDOCターミナルに挿入 → 2.メニュー画面で「ネット配合」を選択 → 3.受け取りを選択し文字パネルを選択しパスワードを入力 → 4.受け取ったらサテライトでオーナーカードを使用して、新馬作成をプレイし、「伝説の名馬」が選択可能に。

上達するにはライバルが欠かせない！

Dance Dance Revolution X

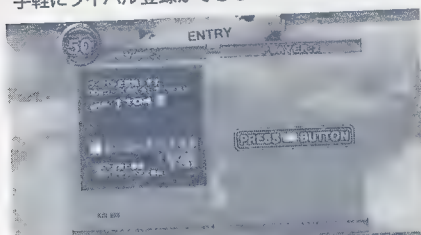
新筐体で新たなスタートを切ったDDRシリーズ最新作。稼働から1カ月経ち、着々とそのステップに磨きを掛けていることと思われる。今回は、そんな上を目指していくプレイヤーはもちろん、仲間同士でも楽しめる機能を紹介するぞ。

DanceDanceRevolution X
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：

ライバルを求めて……

ライバルは、上を目指すプレイヤーには必要不可欠な存在。目標にしているプレイヤーや実力が近いプレイヤーなどをライバルとして登録し、実力向上に役立てよう。

ライバル登録の手順

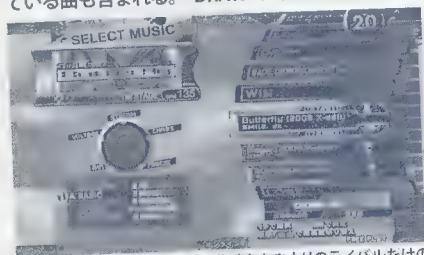
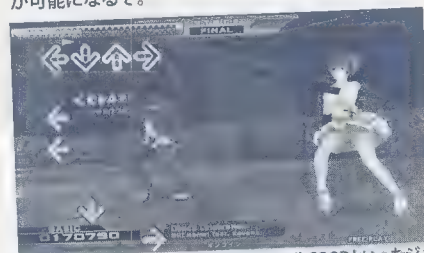
ほかのプレイヤーをライバルとして登録するには、e-AMUSEMENT PASSを使用して本作をプレイしていることと、ライバルとして登録したいプレイヤーのDDRコードをあらかじめ知っていることが条件だ。DDRコードは、e-AMUSEMENT PASSを使用してプレイすることで発行され、e-AMUSEMENT PASS認証時や、携帯サイトのコナミネットDXなどで確認できる。DDRコードの登録は、筐体と携帯サイトのどちらでも可能なので、いつでもどこでも手軽にライバル登録ができるぞ！

e-AMUSEMNT PASSを認証する際、この画面でライバル登録したいプレイヤーのDDRコードを入力しよう。ライバル登録に必要な手順はこれだけだ。

進化したライバル機能

ライバル登録をすると、SELECT MUSIC画面に"RIVAL"というバナーが表示されるようになる。これを選択すると、"WIN"、"LOSE"、"DRAW"というフォルダが現れ、これらのフォルダ内にある楽曲を見れば、ライバルに成績で勝っている曲やそうでない曲などがすぐに分かるのだ。

"WIN"フォルダには、ライバルに勝っている楽曲のほか、自分しかプレイしていない楽曲も含まれ、逆に"LOSE"フォルダにはライバルだけがプレイしている曲も含まれる。"DRAW"フォルダには、同点の楽曲のほか両方がプレイしていない楽曲も含まれるので覚えておこう。

また、ライバルの成績は楽曲セレクト画面での比較だけではない。プレイ中にはライバルとの得点差が表示され、常にライバルのスコアを意識しながらプレイできるのだ。

ちなみに、ライバルの最大登録可能人数は初期の状態では3人までしか登録できないが、エンジョイレベルを上げていくことで最大10人までの登録が可能になるぞ。

表示されるライバルの成績は、指定したひとりのライバルだけの成績。複数のライバルを登録している場合は、ライバル設定で成績を比べるプレイヤーを予め変更しておこう。

プレイ中は、ライバルとの得点差がGREATやGOODといったジャッジの下に表示される。どの部分でライバルとの差が生じるのかがわかるので、プレイに役立てやすいぞ。

まさにDream!　NAOKI氏とSMiLE.dkによるコラボ楽曲"A Geisha's Dream"

知ったときについ歓声を上げてしまったこの二組のコラボレーション。今までなかったのが不思議なくらいですが、ついに実現しました。初期からのDDRプレイヤーならいろいろな思い出があると思うので、ぜひそのころを思い出しながらこの楽曲をプレイしてみてはいかがでしょうか。もちろん私もプレイします。さぁ、踏みに行こう。（飛鳥）

この"A Geisha's Dream"については、BEAT RAZINGでNAOKI氏にインタビューしているので、そちらも要チェック！

まだまだ隠されている楽曲群すべてを見つけることはできるか!?

本作にはまだまだ謎の隠し曲が存在する。噂では、どうやらPARANOiAやTRIP MACHINEに謎の"X-Special"なる譜面があるということなのだが……。しかも、そのほかにも条件を満たすと出現する楽曲が多数あるらしい。これはとことんプレイして、探してみるしかない！

はみ出しDDR情報　これまでファンの要望が強かったリンク機能がついに復活！　家庭用「DDR X」で作成したエディットデータを、USBメモリでアーケード版「DDR X」へ持ち込めば、ゲームセンターでエディット譜面がプレイできてしまうのだ！　しかも、e-AMUSEMENT PASSを使えばネットワークに登録でき、ライバル設定しているプレイヤーのエディットデータもプレイできてしまうぞ！

Z34を過激にチューンしよう! &名古屋高速環状を攻略!!

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル＋ギア＋ペダル×2
■発売日：2008年12月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM N2

Text: するする◉

昨年末に発表されたばかりのZ34が登場する本作。今回はそのZ34のドレスアップに関する情報と、新コースの名古屋高速環状の走り方をチェックするぞ!

新型Zをドレスアップ!

先代のものよりシンプルなデザインに仕上がった新型Zに装着するドレスアップパーツにどんなものが用意されているか気になっているプレイヤーも多いはず！　当然用意されるパーツは、このゲームの[illegible]である超高速バトルを展開する上で視覚的にアピール度の強いものが用意されているぞ！

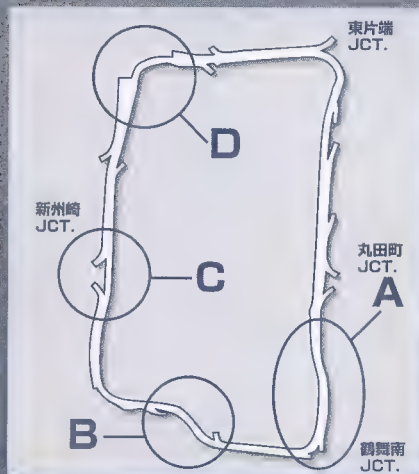
今号の読者プレゼントでキャンペーンカードがもらえるので、88ページをチェック！

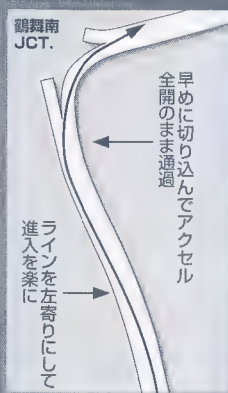
キャンペーンは2/2まで!

公式HPアドレス http://www.bandainamcogames.co.jp/aa/am/vg/wanganmaxi3dx/

コーナークリアを考えてセッティングは「D」に 名古屋高速環状線

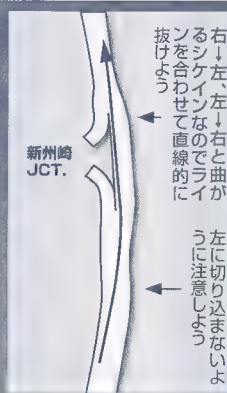
本物の名古屋高速環状同様に、ゲームでも同じく右回りのコース設定で走ることになる。コース幅が名古屋らしく広くなっていて走りやすいが、油断するとすぐに接触するぞ。

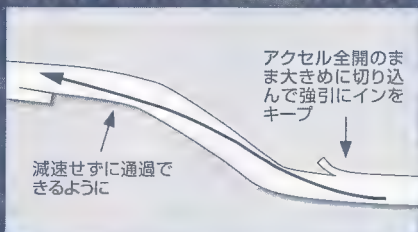
また直線区間が長く高速走行になるので、四隅の[illegible]は意外と難しい。[illegible]を考えてセッティングを「D」にして走ろう。

A ライン取りに注意

[illegible]字コーナーがある。ここを直線的に走り抜けるとラインが右寄りになり、直角コーナーを左寄りから入りにくくなる。かなり減速をしないと曲がれなくなるので、S字コーナーの出口は[illegible]抜けるように。

C 余計な操作を排除せよ

右から左、そして左から右に曲がるこのクランク区間を直線的に最短で走るには、手前の緩い右コーナーのインを突かず、遠くに見えるクランクの左コーナーのインへ直進しなくてはいけない。

[illegible]左側をキープして直進するのみだ!

新州崎 JCT.
右→左、左→右と曲がるシケインなのでラインを合わせて直線的に抜けよう
左に切り込まないように注意しよう

B 早めに切り返して安全に

ここの逆S字コーナーをアクセル全開で抜けるには、[illegible]ハンドルを切り込む必要がある。さらに早めに切り返さなくてはいけない。

D コース幅を最大限に

コース幅が狭いので、アクセルを緩めて曲がる。少しでも速く抜けるために、前後の分岐部分で広がるコース幅を有効に使う。できるだけ半径を大きくして抜けていこう。

アクセル全開でインをキープ
コース幅が広がる部分を利用してラインを膨らまし速度を維持
アクセルを緩めてインへ切り込む

MELTY BLOOD Actress Again

©TYPE-MOON/ECOLE, 1999-2008

今回は基礎攻略を6キャラ分と、埼玉で開催された大規模大会のミニリポートを掲載。さまざま地域での盛り上がりを見せる本作、やり込みは明日につながるぞ。

メルティブラッド アクトレスアゲイン
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2008年9月
■使用基板：NAOMI

ブローバックエッジ	BE
アークドライブ	AD
アナザーアークドライブ	AAD
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
クイックアクション	QA
クレセントムーンスタイル	クレセント
フルムーンスタイル	フル
ハーフムーンスタイル	ハーフ
キャンセル	Ⓒ➡
ジャンプキャンセル	Ⓙ➡
EXキャンセル	Ⓔ➡

対戦攻略 吸血鬼シオン

攻めに特化している吸血鬼シオン。相手を捕まえたら逃がさないように封殺する気構えを持とう。

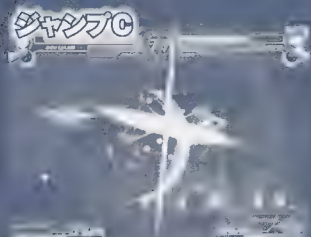
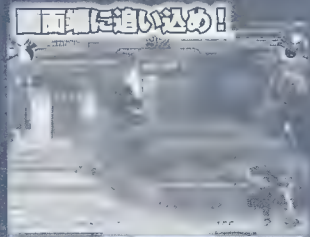
Text：ゆきのせ

基本の立ち回り

リーチの長い技は持っていないが機動力に優れており、判定の強い技を備えている。この利点を生かして闘っていこう。

空中戦は全スタイル共通で最行動が可能なジャンプAや発生が早く判定が強力なジャンプCを振っていこう。判定が強いジャンプAは最行動が可能なので空中でも気軽に振れる優秀な技。空中戦での様子見にうってつけだ。ジャンプCは発生が早く特に空対空として強力。空対空でカウンターを取ったら地上ダッシュなどで相手を拾い空中連続技を決めてダメージを奪おう。

また対空技としてハーフの立ちBも上方向に判定が強く使いやすい。「素早い地上ダッシュで相手のジャンプの裏に回り込み立ちBで対空」といった戦法も強力だ。クレセントでも⬅＋Bでハーフの立ちBが出せるので同じ戦法が有効だ。この攻撃は横方向への判定が強く、ジャンプ防止としても重宝する。

空中EXビジー・バグやEXテラーニュース（マリス）後は攻めやすいので、コンボの締めに使ってもいいぞ。

発生が早く判定の強いジャンプC。空中戦での主力技なので積極的に使っていこう。

相手を画面端で捕まえたら、投げを使いつつ封殺する気構えで攻め込んでいくことが重要だ。

ゲージは空中EXビジー・バグや、EXテラーニュース（マリス）などに使っていこう。

スタイル考察

クレセントとハーフはシステムこそ異なっているが、基本的な戦法は変わらない。クレセントはレプリカントを遠距離で設置できるため、中距離の攻防でも優位に立てるのが強み。ハーフは連続技のダメージが高く、攻め能力に特化している。また対空技も豊富に持っているので、接近戦では無類の強さを発揮するだろう。

フルは地上ダッシュがステップなため機動力に劣るが、優秀な必殺技が多い。特にエーテライト・スラストは非常に使い勝手がいい突進技だ。自分に合ったスタイルを選ぼう。

投げと暴れつぶし

全スタイル共通で➡＋Cは中段技になっている。しかし、若干発生が遅く見切られてしまうこともあるので、地上投げを交ぜて相手のガード意識を中段に集中させないようにしよう。全スタイル共通技のジャンプ⬇＋Bは暴れつぶしや着地のタイミングずらしに使いやすい。特にジャンプ行動を使い切ってしまったときや、相手が地上対空を狙っているときにはタイミングをずらしに使おう。ジャンプ⬇＋Bで相手にカウンターを取れれば地上でしゃがみAなどにつなげることが可能なので、連続技を決めていこう。

基本コンボ

①［しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ➡Bテラーニュース（マリス）→⬅＋B Ⓙ➡［B→C］→二段ハイジャンプ［B→C］→空中ダッシュC Ⓒ➡空中投げ

②（画面端）投げ→［しゃがみC→立ちC→立ちB→⬅＋C］Ⓙ➡［B→C］Ⓙ➡［B→C］Ⓒ➡空中投げ

③［しゃがみA（×2）→立ちB→立ちC→➡＋A×3→➡＋C］→［➡＋A×3（1→2段目回避D）→➡＋C］→ダッシュ［しゃがみC→立ちC→立ちB→⬅＋C］Ⓙ➡［B→C］→二段ハイジャンプ［B→C］Ⓒ➡空中投げ

④［しゃがみA→立ちBEB→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ➡Bテラーニュース（マリス）→立ちBEB Ⓙ➡ジャンプ［B→C］Ⓙ➡［B→C］Ⓒ➡空中投げ

なぜなにMBAA Ver.A

皆が気になるジャンプA攻撃の発生を調べてみたぞ。意外な違いに注目だ。

成田東猫　つうわけで、空中戦でのぶつかり合いで重要となるジャンプAの発生を全キャラ調べてみたが……。右表のような結果になった。
めんま　かなり差が出ましたね……。キャラ差もそうなんですが、スタイルによって違うキャラが驚きですね。
age　4フレームの技を持っていたキャラが減りましたねぇ。メカヒスイ、ネコアルク、弓塚さつきのみ。
成田東猫　スタイルで違うキャラはほかのスタイルの数値のように出して、カウンターを取られないように注意してほしいかな。
age　最も優秀なのはネコアルクなんだけど、現実は厳しい……。
成田東猫　……無念。

空中戦のぶつかり合いでは、他キャラの[illegible]フレームを知っていると有利になるぞ。

キャラ名	Cジャンプ A	Fジャンプ A	Hジャンプ A	キャラ名	Cジャンプ A	Fジャンプ A	Hジャンプ A
シオン	6	5	6	有間都古	5	5	5
[illegible]シオン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ネロ・カオス	[illegible]	[illegible]	7
シエル	5	5	6	ワラキアの夜	6	7	6
アルクェイド	[illegible]	[illegible]	[illegible]	弓塚さつき	[illegible]	[illegible]	[illegible]
暴走アルクェイド	5	5	6	レン	6	6	6
遠野秋葉	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
赤主秋葉	5	5	5	軋間紅摩	5	5	5
翡翠	[illegible]	[illegible]	[illegible]	白レン	[illegible]	[illegible]	[illegible]
琥珀	5	5	5	ネコアルク	4	4	4
メカヒスイ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	リーズバイフェ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
遠野志貴	5	5	5	ロア	6	6	6
七夜志貴	[illegible]	[illegible]	[illegible]				

※単位はフレーム。

対戦攻略 暴走アルクェイド

止めることのできない暴走。キミが崩れるまで、攻めるのを止めない！！

Text：めんま

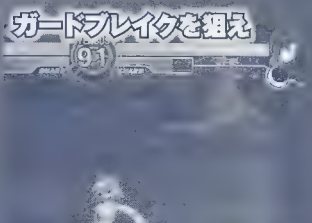
基本の立ち回り

クレセントのしゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→➡+Cなどの、基本的な固めで、相手のガードゲージの約3分の1を奪うことができる。ここからゲージ150%消費技のエヒトシューレにつなげば容易に固め継続ができるので、画面端ではガードブレイクを視野に入れて固めていこう。

EXガードに集中する相手には、投げなどの崩しが、ジャンプで逃げようとする相手にはリバースビートからの立ちCや➡+Cからのディレイ攻撃が通りやすくなる。相手のガードゲージをよく見て対応するのが肝心だ。

ジャンプBは発生5フレームの主力けん制技。見た目よりも若干攻撃判定が小さいので注意。

ガードゲージに注目。一度の[illegible]でこれほどの減りが！

➡+Cは大きく前進する上、タメ可能でディレイ幅も大きい。固めとジャンプ防止に重宝する。

ゲージをためて、この技につなぎ固めを継続。相手にとってこの技のプレッシャーは大きい。

スタイル考察

フルはAハイスヴァッサーの有利時間を用いた固めが強力、ハーフはブリッツ・カッツェによる奇襲が可能と、それぞれのスタイルに面白い要素はあるが、攻め守り両方とも高水準にこなすことができるのはクレセント。空中版ヴァイス・カッツェで相手に的をしぼらせない立ち回りをしつつ、➡+Cの前進距離を生かせば、一度相手をつかまえたら逃がさない攻めを展開していけるぞ。

固めを継続していれば、自然とゲージがたまり、150%消費技に回せることがポイントだ。

タメ時間を覚えると戦力アップ

BE立ちBの発生は27F、これと立ちB→しゃがみBの下段を、二択にするには、しっかりと27F目付近でしゃがみBの判定を出すことが重要。立ちB→しゃがみBは最速で22Fなので、5Fタメることが理想。ほとんどタメずにしゃがみBを出す感覚が正解だ！

タメ立ちBか光るの21F目。これを光ってから立つ、という対応は人間には不可能！

基本コンボ

1.（クレセント）[しゃがみA→立ちB→➡+C→しゃがみB→しゃがみC→立ちC](JC)➡[B→C](JC)➡[B→C]→ジャンプ⬇+C orⒸ➡空中投げ

2.（画面端投げ時、受け身狩りから）後ろ地上投げ→ダッシュ→[しゃがみA→立ちC]Ⓒ➡カルストイェーガー→ダッシュ[立ちB→しゃがみC→立ちC](JC)➡[B→C](JC)➡[B→C](JC)➡ジャンプ⬇+C orⒸ➡空中投げ

3.[しゃがみA→立ちB→➡+C→しゃがみB→しゃがみC→立ちC](JC)➡ジャンプB（1段目）→空中ダッシュ→[B（1段目）→C]→着地→垂直ハイジャンプ→[C→B](JC)➡→ハイジャンプ[B→C]Ⓒ➡空中投げ

MBAA事典　暴走アルクェイド記事内コマンド：ヴァイス・カッツェ(➡⬇↘+攻撃)、ブリッツ・カッツェ(➡⬇↘+攻撃)、ハイスヴァッサー(⬇↙⬅+攻撃)、フォーアツァイト・エヒトシューレ(➡↘⬇↙⬅+C)。

基本の立ち回り

めくりが無くなりジャンプCから崩せなくなってしまった。今回のハーフは極力空中投げを使わないで、B赫訳・紅葉で起き攻めに移行した方がいいだろう。基本的な動きは、空中でけん制し、相手の攻撃の空振りや有利な状況を作って攻めていこう。

弱体化してもまだまだ強い技は健在。まずは、空中獣を窮める。性能は前と変わりが無く、空中Bで設置すればそこから空中ハイジャンプCでコンボにつなげられるぞ！　次にジャンプBの強さはまだまだ健在。空中に居る相手の下を取って突き上げるような感じで出そう。カウンターヒットしたらそこからコンボをたたき込み起き攻めで攻め倒そう。

そして赫訳・紅葉。この技はAは使えないように見えるが対空としてかなり機能する。Bはコンボ用にしゃがみCがヒットしたら極力これにつなげよう。Cは画面端に運びたいときに使うといいだろう。ヒットした後はジャンプキャンセルや空中ダッシュができるのでしゃがみCにつなげてコンボに持ち込もう。

ジャンプの下り際なら、着地してからのダッシュ攻撃が届くぞ！

足の先端まで攻撃判定があるので、突き上げるときにはどんどん使っていこう！

A赫訳・紅葉は、上半身無敵だがシールドは取られてしまうので注意が必要だ。

スタイル考察

ハーフはシステムが弱体化して痛いダメージを受けた。しかし画面端ゲージ回収率の高さは健在！　崩しもまだ捨てたもんじゃないぞ。崩したときの火力にも注目だ！

クレセントは空中鳥を落とすが強く、固めや立ち回り使えるだろう。しかしハーフと比べると火力が落ちてしまうのが難点だ。

フルは弱体化したとはいえまだまだ使える空中月を穿つ。立ち回りもほかのスタイルより特化していて、防御力が低い赤主秋葉には一番合っているスタイルなのかもしれない。

画面端での起き攻め

画面端でB赫訳・紅葉ループを決めた後など、相手が起き上がるまでかなり時間があるときには、前方ハイジャンプから空中獣を窮めるを設置しよう。起き上がりに3段すべてが重なるので低空ダッシュや下段択や投げなどで崩しにいけるぞ！

低空で獣を窮めるを敷けば、そこからの低空ダッシュの崩しがかなり見えづらくなる。

基本コンボ

・【しゃがみA→立ちC→←+C→→+A×3→←+C】Ⓒ→→→←+C→しゃがみC】Ⓒ→B赫訳・紅葉→【立ちB→しゃがみC→ディレイ←+C】Ⓒ→B赫訳・紅葉→【立ちB→しゃがみC→ディレイ←+C】Ⓒ→B赫訳・紅葉

・(相手画面端付近以外で)【しゃがみA→立ちC→←+C→→+A×3】→【しゃがみA→立ちC→しゃがみC→少しディレイ→+A×3→←+C】Ⓒ→→→【←+C→しゃがみC】Ⓒ→B赫訳・紅葉→【立ちB→しゃがみC】→ディレイ←+CⒸ→B赫訳・紅葉→【立ちB→しゃがみC→ディレイ←+C】Ⓒ→B赫訳・紅葉

・ジャンプBカウンターヒット画面端付近→着地←+CⒸ→B赫訳・紅葉→【立ちB→しゃがみC→ディレイ←+C】Ⓒ→B赫訳・紅葉→【立ちB→しゃがみC→ディレイ←+C】Ⓒ→B赫訳・紅葉

・ジャンプBカウンターヒット画面中央付近→着地【しゃがみC→←+C】Ⓒ→B赫訳・紅葉

対戦攻略

シエル

とにかく技数が多いシエル。スタイルによって使う技を絞ってから闘おう。

Text：age

基本の立ち回り

立ち回りでは、遠距離では各種黒鍵投げでけん制し、空中戦ではジャンプAを使い、接近戦に持ち込みたい。クレセントであればの立ちC・Cで、ハーフであれば立ちCなどから立ちAにリバースビートさせて（3フレーム有利）連係を終えることで有利な状況で攻めを継続できるぞ。

クレセントの特徴は使いやすい技の数々とめくり性能の高いジャンプBだろう。これを出しながら着地すればそのスキを狙われにくい。

ハーフは立ちAが強い。判定が上下に厚く、スキも少なめ。ダッシュから出しながら攻めると有効。

空中の相手には、クレセントとハーフはB黒鍵投げ～第三節がけん制として使いやすい。第三節がカウンターヒットしたら、近い位置ではしゃがみCで追撃して、遠くの場合セブンスヘヴンで追撃するといい。

フルの場合は、変節・天恵が有効。相手が地上から接近しようとしたときは変節・畳穢に派生していこう。

前進しながら攻撃する技。ビートエッジに組み込むことで固めを継続しやすくなる。

出始めから無敵で、ヒット時に相手をダウンさせられる。割り込みや反撃、連続技に便利。

後ろに下がりながら攻撃するので、相手の技を回避しつつ攻撃することも可能だ。

MBAA表記　赤主秋葉記事内コマンド：赫訳・紅葉(→↓↘+攻撃)、獣を窮める(↓↓+攻撃)、シエル記事内コマンド：黒鍵投げ(↓↘→+攻撃)、第三節(↓↘→+BorC後、←+A)、第七節(第二節or第三節の後、←+BorC)、変節・天恵(↓↙←+B)、変節・畳穢(↓↙←+C)、セブンスヘヴン(↓↘→+C)、シエルサマー(↓↓+攻撃)、シャドウスナップ(空中で↓↙←+EX)、キャバルリートス(→↘↓↙←+攻撃)。

対戦攻略 メカヒスイ

クレセントはどの距離でも闘えるタイプ。ジェット・バイを駆使して有利に立ち回ろう。

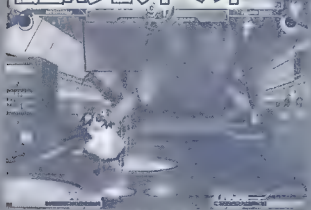
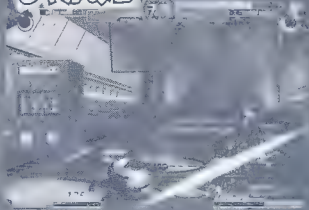
text：ブラン

基本の立ち回り

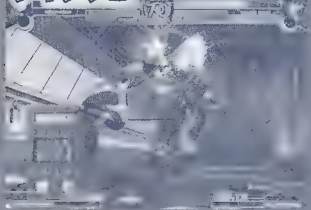
メカヒスイの強さを支えるのはなんといっても、立ち回りで驚異的な強さを誇るジェット・バイだ。中距離以上の間合いを保ち、低空でAジェット・バイを出すことによって、相手に非常に攻めづらい状況を作り出すことが可能だ。強引に真上から攻めてくるようであれば、Bジェット・バイも交ぜることによってより効果的になる。コマンド入力を↓↘→↗＋攻撃で出すことで、低空で連続して出せるように練習しよう。

相手が地上から攻めてくるようであれば、リーチに優れるしゃがみBや低空ダッシュジャンプCも交ぜながら闘おう。

低空Aジェット・バイ

[illegible]

しゃがみB

しゃがみBはリーチが長い上、下段なので使いやすい。スキが意外と少ないのも強い。

ジャンプB

空対空での振り合いで非常に優秀なジャンプB。発生、リーチ共に申し分ない。

A幻視カミサイル

空中ガード不能なA幻視カミサイル。ジェット・バイに交ぜて使っていこう。

スタイル考察

技の暴発が少なく、ジャンプBの強いクレセントがオススメ。安定した強さがあり、ゲージが多く使えるのでセブンスヘヴンも多用できる。

地上戦を中心にするなら、立ちAが強いハーフもオススメだ。

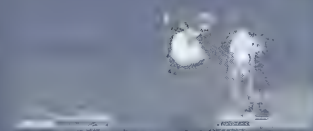
使い勝手ではクレセントが一番。けん制、割り込み、めくり技がそろう。

けん制からダウンを奪う

クレセント、ハーフのA黒鍵投げ、第七節ヒット後は、セブンスヘヴンが追撃としてヒットする。けん制だけでなく、遠距離の相手の強制開放を読んだときや、地上受け身を読んだときに重ね、ヒット時に追撃して接近戦に持ち込めるぞ。

遠距離戦でもある程度ダメージを与えられるぞ

スタイル考察

ジェット・バイがとにかく強力な上、通常技の性能も高いため基本的にはクレセントで問題無いだろう。一部、スイープ（アサルト）が効果的なキャラにはフルも考慮してもいいだろう。ハーフは現状では選ぶ利点がそれほど無いだろう。

クレセントは近距離から中距離まで使いやすい技がそろっている。

画面端での崩し

ハイパーレンジ・電磁アームは連続技に組み込むことができ、地上版、空中版を問わず相手を強制ダウンさせることができるので、幻視カミサイル・ナイトメアを出してから起き攻めすることによって、お手軽に打撃と投げの二択を仕掛けることができるぞ。

打撃でも投げでもリターンが非常に高いのがうれしい

基本コンボ

①［しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ→A電磁ネットワイヤー・TYPEシー→Ⓒ→ハイジャンプ［B→B］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→空中投げ

②（画面端）［しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→→＋C］Ⓒ→［C→B］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→A[illegible]キングフィッシャー Ⓒ→ハイパーレンジ・電磁アーム

③Aジェット・バイ（カウンターヒット）→BEAレーザー→［しゃがみC→立ちC→→＋C］Ⓒ→［C→B］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→空中投げ

基本コンボ

①（クレセント、ハーフ使用時）［しゃがみA→しゃがみB（2段）→←＋C→しゃがみC→立ちC］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→B→C］→空中投げ

②（ハーフ使用時）［しゃがみA→しゃがみB（2段）→→＋A・A・A→BE←＋B］→［しゃがみC→←＋C］Ⓒ→セブンスヘヴン

③（フル使用時、相手[illegible]で）Bキャバルリードス→垂直ジャンプ［A→C］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→Bシエルサマー→Ⓒ→シャドウスナップ

④（フル使用時）［しゃがみA→しゃがみB→立ちC］Ⓒ→A黒鍵投げ→［しゃがみB→BE立ちC］Ⓒ→［B→C］Ⓒ→ハイジャンプC→Ⓒ→Bシエルサマー→Ⓒ→シャドウスナップ

MBAA 辞典 メカヒスイ記事内コマンドレーザー（↓↘→＋攻撃）、電磁ネットワイヤー・TYPEシー（[illegible]＋攻撃）、ジェット・バイ（↓↘→＋攻撃）、ハイパーレンジ・電磁アーム（空中で[illegible]＋C）、[illegible]キングフィッシャー（空中で↓↙←＋攻撃）、幻視カミサイル（↓↙←＋攻撃）。

対戦攻略 軋間紅摩

Fで高難度高火力コンボを楽しむか、Cでお手軽高火力を取るか、それが問題だ……。

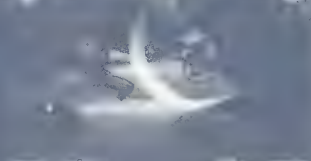
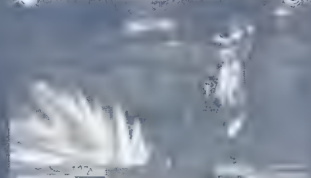
Text:いるす

基本の立ち回り

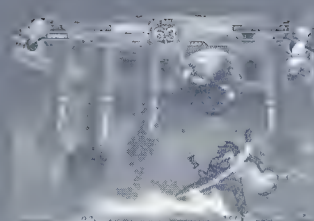
今回のF軋間紅摩は一部の逃げキャラに対して前回以上に闘うのが難しくなっている。これはシステム的に二段ハイジャンプが簡単になったことと、空中避けができた影響。ハイジャンプのおかげで逃げる相手を追うのが難しくなり、空中避けのおかげで対空が難しくなった。

たかそう悲観したものでもない。Fなら相手が攻めてこないならゲージためをすることによって相手にプレッシャーをかけられるし、空中避けに関しては前にもあった空中シールドの読み合いと何も変わらないと言っていいだろう。逃げてばかりの相手を強引に追いたいときは、ゲージためをしてMAX状態で追うか、もしくはEX兜神でアーマー状態にするなど、リスクを減らしてからダッシュ因陀羅網などで強引に捕まえ、見えない二択で攻め切れ！

逆に相手の攻めをさばく場合は、F独特の押しっぱなしシールドからのシールドカウンターや暗転後に跳べなくなったEX圧壊、アーマーのある三定慧などで乗り切れ！

斜め上への強さに定評があるしゃがみB。これを使いこなしてこその軋間紅摩だ。

このように先起き気味に出しておくのが勝利の秘けつ!?

ダッシュ因陀羅網。時には強引にいかないと勝てないよね！

スタイル考察

Cはエリアルができるようになりコンボが簡単で高威力。しかし、しゃがみBが対空に使えない。Hはしゃがみ A が下段になり、相手のジャンプ移行を狩りやすくなっている。さらに三定慧が当たりどころによっては有利になるなど、固め能力が高い。

Cの特徴は布薩掌。追加コマンドが豊富で火力アップに大きく貢献している一因だ。

空中兜神を使う

空中兜神が面白い。Cで出して即着地→圧壊を見せていると、対抗しようと、小技を出したくなるのが心理。そこを高め空中B兜神ジャンプCからの連続技を決めてしまおう。このように起き攻めに使ってみるのはもちろん、逃げにも使いやすい技だ。

空中兜神の図。少々間抜けに見えるが使えるんだぜ？

基本コンボ

①【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ➡三定慧～追加～BEC追加→【しゃがみA→➡+C】Ⓒ➡BEジャンプCⒸ➡二段ジャンプBEジャンプCⒸ➡因陀羅網

②圧壊後ろ追加→しゃがみCⒸ➡三定慧～追加～BEC追加→【しゃがみA→➡+C】Ⓒ➡BEジャンプCⒸ➡二段ジャンプBECⒸ➡空中投げ（[illegible]付近限定）

③圧壊後ろ追加→BE[illegible]→立ち5AⒸ➡因陀羅網（画面位置限定）

④しゃがみB（空中カウンター）→【しゃがみB→立ちC】→因陀羅網

⑤（ダウン追い打ち）【しゃがみA×5→立ち5C】Ⓒ➡因陀羅網

大会リポート

埼玉5on -Revival-

1月11日に蕨デイトナⅢにて、埼玉5on -Revival-が開催された。参加人数は160名、32チームと多くのメルブラ勢が集まった。

ベスト4まで勝ち上がってきたのは【硬派】【騎士待ち～】【ハブ勢】【平均年齢～】の4チーム。準決勝第一戦は【硬派】と【騎士待ち～】の試合。序盤はシーソーゲームになっていたが中堅で出てきた【硬派】の「SAT」（ネロ・カオス）がここに来て「紅葉」「色」「ジン」を堅実な立ち回りと反応のいい投げ抜けを駆使して撃破。ここで大将で出てきた「洋」が意地を見せ「立ちAT」を倒すものの、副将の「じゃむ」のFワラキアの夜がフルセットの末、「洋」の状況判断ミスによるコンボミスを逃さず勝利を拾った。準決勝第一戦は周りが静まり返る程の立ち回り勝負が見ることができた。

準決勝第二戦は【ハブ勢】と【平均年齢～】の対戦。【ハブ勢】の「井野氏」のH吸血鬼シオンはブロック決勝で強豪プレイヤーがそろう【ギニュー特戦隊】を5タテして勝ち上がってきていることもあり、今大会で最も優勝に近いチームだ。しかしここで立ちはだかるのは【平均年齢～】の先鋒出てきた「ぜあ」（H吸血鬼シオン）。「ぜあ」は「あく」との先鋒戦を制してから乗りに乗って「するめ」「井野氏」「がる」「なせ」と二度の同キャラ戦を制しつつ5タテを決めた。先程の一戦目とは正反対の激しい攻めのメルブラを見せ付けることになった。

決勝は【硬派】と【平均年齢～】の2チーム。【硬派】はここで先鋒でチームの大黒柱の「はと」（H遠野志貴）を投入。対する【平均年齢～】は「かいまーと」（H軋間紅摩）を出すものの、「はと」の堅実な立ち回りと展開の早い攻めをさばき切れず負け。「はと」はそのまま「ゆきのせ」「ぼぶ」「芳乃」と立て続けに勝ち進み、勝負アリかと思われたが、ここで大将の「ぜあ」がやってくれた。コマンドミスなどがいい方向に働き「はと」を撃破。そのまま波に乗りなんと逆5タテで優勝を決めた。

H吸血鬼シオンの爆発力と大会での強さが象徴される大会であった。闘劇から外れたものの、まだまだメルブラ熱は続きそうだ。

軋間紅摩記事内コマンド：布薩掌（↓↘→+攻撃）、三定慧（↓↘→+攻撃）、因陀羅網（→↓↘+攻撃）、圧壊（↓↙←+攻撃）、兜神（↓↓+攻撃）、独角・髑髏京（↓↘→+EX）。

第2回大討伐祭 いよいよ大詰め!!

Text：真留世

大討伐祭もいよいよ大詰め。第1回との報酬内容やポイント算出法の違いを掲載しつつ、神へと至る道で触れる機会が多くなった、強烈なボスへの対処をもう一度チェックしていこう。

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.01
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発売日：2008年6月17日Ver.UP(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

第2回大討伐祭総決算

プレイヤー全体の討伐ポイントの合計についてはD.NET関連のものが多く、個人に関するものは装備品などが主になる。討伐チケット絡みでは新しい兜の名が！

《全体合計イベントポイント(総合)》

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	10,000,000	習得カードスキルクエスト追加
2	20,000,000	クエストポイント配布量UP
3	40,000,000	アイテム取引所　上限額UP　（高額オークション下限額UP）
4	60,000,000	クエストポイントストック上限UP
5	90,000,000	ダンジョン倶楽部　一日の行動ポイントUP
6	120,000,000	アイテム交換　1回の最大交換個数UP
7	160,000,000	アイテム取引所出品・落札手数料割引
8	200,000,000	オークション　上限額UP
9	250,000,000	モンスター育成ポイント配布量UP
10	300,000,000	D.NET版　クレストショップ追加
11	360,000,000	アイテム取引所　上限額UP　2（高額オークション下限額UP）
12	420,000,000	マイレージ交換特殊アイテム追加
13	490,000,000	アイテム取引所出品・落札手数料無料
14	560,000,000	D.NET版　魔石合成　成功確率UP
15	640,000,000	オークション　上限額UP　2
16	720,000,000	???
17	???	???

《全体合計イベントポイント(キリ番)》

[illegible]	[illegible]
10,000,000毎	1000万ポイント毎にプラチナクレスト*1
100,000,000毎	1億ポイント毎にプラチナクレスト*5

《イベントポイント(個人ランキング)》

順位	報酬内容
1	アリサノスアーマー・アリサノスヘルム・アリサノスブーツ・アリサノスシールド
2	ドラゴニックアーマー・ドラゴニックヘルム・ドラゴニックブーツ
3	蒼藍の鎧・蒼藍の兜・蒼藍の脛当・蒼藍の盾
4	ジェネラルアーマー・ジェネラルヘルム・ジェネラルブーツ・ジェネラルシールド
5	ハルハロスアーマー・ハルハロスヘルム・ハルハロスブーツ・ハルハロスシールド・ハルハロスアックス
6～10	プラチナクレスト*2
11～20	プラチナクレスト*1

順位	報酬内容
1	マーブルローブ・マーブルマスク・マーブルブーツ
2	ロセッタローブ・ロセッタハット・ロセッタブーツ
3	アビスローブ・アビスハット・アビスブーツ
4	デモニックローブ・デモニックヘルム・デモニックブーツ
5	イビルローブ・イビルハット・イビルブーツ・イビルロッド
6～10	プラチナクレスト*2
11～20	プラチナクレスト*1

順位	報酬内容
1	エンペラーローブ・エンペラークラウン・エンペラーブーツ
2	グレイスローブ・グレイスクラウン・グレイスブーツ・グレイスシールド
3	拳聖の僧服・拳聖頭巾・拳聖の脛当・拳聖の手甲
4	ルミナスローブ・ルミナスキャップ・ルミナスブーツ・ルミナスシールド
5	オラクルローブ・オラクルクラウン・オラクルブーツ・オラクルシールド
6～10	プラチナクレスト*2
11～20	プラチナクレスト*1

順位	報酬内容
1	風魔装束・風魔頭巾・風魔脛当
2	ブラッディクロス・ブラッディハット・ブラッディブーツ・ブラッディシールド
3	ノートリアスジャケット・ノートリアスハット・ノートリアスブーツ・ノートリアスシールド
4	ラフィアンコート・ラフィアンターバン・ラフィアンシューズ・ラフィアンシールド
5	ハンタースクロス・ハンタースヘレー・ハンタースブーツ・ハンターズボウ
6～10	プラチナクレスト*2
11～20	プラチナクレスト*1

《イベントポイント(個人集計)》

[illegible]	[illegible]
5000P毎	討伐チケット*1

《イベントポイント(デイリーランキング)》

[illegible]	[illegible]
1	討伐チケット*10　通り名
2	討伐チケット*5　通り名
3	討伐チケット*3　通り名
4～10	討伐チケット*2　通り名

《討伐チケット引換所》

1枚	シルバークレスト*30
3枚	ゴールドクレスト*5
5枚	ゴールドクレスト*10
10枚	プラチナクレスト
25枚	アルトライザー orプリンセスティアラorロイヤルクラウンorラムナミスバレッタ

ポイント算出方法

前回は討伐ポイントの2倍が大討伐ポイントになったが、今回はボス部屋ごとのポイント＋討伐ポイントの0.5倍に変更された。ボス部屋のポイントは上級以下のダンジョンの場合、中央ボスが600で、左：500、右：400。最上級と極・上級の場合には中央ボスが1200、左：800、右：600となっており、中央到達のメリットがかなり大きい。また、店内orギルド協力ではボス部屋のポイントが0.5倍、シングルプレイではボス部屋ポイントが0になる。以前はギルド協力などで稼ぐのが効率良かったが、今回は普段通りの全国中央を目指すプレイが効率いい。

範囲魔法でのお触りプレイなどが目立った前回の大討伐祭だったが、今回は道中のポイントが半分になるのでがむしゃらに討伐をせずとも安定してポイントを入手できるのが特徴。中央ボスのポイントが高いので、普段通りにプレイしていればかなり高めのポイントを入手できるぞ。後は時間効率のいいダンジョンを選択するのが高ポイントのカギになる。

VS.ボスワンポイント攻略

クロウ・クルワッハ

対処方法が分からないとかなりの難敵。攻撃の前兆を把握して、回避を重視しよう。

神へと至る道の公開により、出会う機会の多くなったクロウ・クルワッハ。慣れないうちは強敵に感じる人が多いはず。その理由は、他のボスと違って攻撃パターンが非常に多彩なところにある。さまざまな攻撃が入り交じるので、各攻撃の前兆をしっかり見極めるのが重要だ。攻撃の属性は物理、炎、闇、雷など耐性に特化しづらいので、被ダメージが多くなりがち。アイテムではリフレクトシールドが重宝する。テレポートやバックロールが無いと魔法を回避しにくいので、できるだけ持参しよう。

リフレクトシールドで魔法攻撃をガードす[illegible]ダメージの[illegible]

クロウ・クルワッハ攻撃一覧

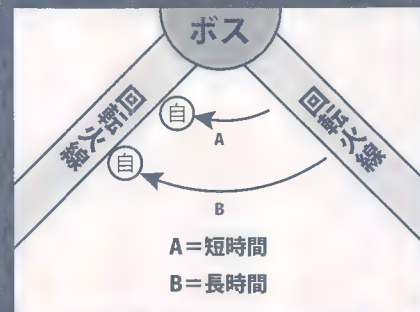
攻撃名	回避位置	解説	リフレクトシールド
回転火線	ガード不能 同時周回	十字に火の線を張り、回転させる。火線はゆっくりと回るが外周に居ると追い付かれやすいので、本体に近い位置で一緒に回ろう。火線に合わせて、回りながら攻撃を加えるのが基本行動になる。なお、火線を越えて他人を回復できないので、僧侶系は十分注意すること。火線は奇数回は時計回り、偶数回は反時計回りに進むので、回転方向を見極めよう。この攻撃は炎属性のほか、闇や聖などの魔法属性を持っているためダメージを軽減しづらい。	×
カース	ガード可能 どの位置でも	いったん体をくねらせながら縮まり、その後に体を伸ばして画面全体に衝撃波を走らす。前モーションが長いので慣れればガードで簡単にしのげる攻撃だ(物理属性)。カースをくらうと自分の頭上にタイマーが出現。これが0になるとHPが20より多い場合は強制的に20、20以下の場合は半分になる。もしもくらってしまった場合には、全方位攻撃を出せばタイマーを消せる。または、体力を消費するスキルを使って無駄を無くすのも一つの手だ。	[illegible]
ブルードラゴン	ガード可能 中距離以遠	両手を胸に当てて、氷属性の青い龍をプレイヤー数だけ召喚する。それぞれの龍はゆっくりとプレイヤーを追いかける。従来の魔法攻撃と違って前転で消すことはできず、滞空時間が長いため、リフレクトシールドやテレポートで消さないと長時間にわたって回避しなければならなくなる。本体に近い状態で待ち受けると、リフレクトシールドでガードしていても頭上からくらうことがあるので注意。くらうと2ヒットして大ダメージを受けてしまうので距離を取ろう。	[illegible]
レッドドラゴン	ガード可能 密着、外周	本体周囲を衛星状に高速で回る赤い龍を召喚する。龍は完全な円を描いて動いているわけではなく、わずかながら円の直径を変化させながら移動している。このため、リフレクトシールドでガードはできるものの位置を合わせにくいのが難点。本体に密着した位置や外周端ならばほとんど来ないが、召喚する位置がフィールド中央でない場合もあるので注意しよう。外周付近の場合には、目の前を通り過ぎたら一気に本体へ接近して回避するといい。	○
雷神の鉄槌	ガード可能 前転	両腕を上に掲げた後、プレイヤーの頭上に雷を落とす攻撃。後述するメテオとモーションがやや似ている。「ゴーッ」という音がしなければこの攻撃と判断して回避するのもいいだろう。この攻撃はプレイヤーの位置をかなり早期にサーチするため、早めに前転をしたり、本体へ一直線で接近すれば回避できる。攻撃判定が2ヒット分あるため、魔法詠唱中にくらったりリフレクトシールドでガードをするとかなりのダメージを受けてしまうので注意。	△
ステータスダウン弾	ガード可能 中距離以遠	腰の辺りでゆっくり両手を広げた後、地面を這って進む紫色の弾を出す。モーションがさりげない上に弾が見づらいので、意識していないとくらいやすい。ブルードラゴンと同様に前転で消せず、一定時間追尾してくるので、リフレクトシールドやテレポートが無いと長時間逃げまどうことになる。くらうとSTR以外のステータスや属性耐性が-30される。DEXのダウンが特に痛い。武器キャンセルのタイミングが狂ってダメージを受けやすくなるぞ。	○
メテオ	ガード可能 密着	右腕を掲げた後に上空から三つの隕石を落とす。隕石は本体から正面、右後ろ、左後ろの順に着弾し、広範囲に衝撃波を飛ばす。モーションから攻撃までが遅く効果音が激しいため見分けやすいが、衝撃波の大きさには注意。基本的には本体に密着していれば避けやすいが、本体の位置が微妙にずれるため、必ずしも安全とはいえない。回転火線の動きに合わせて密着を維持しつつ、ずれていると判断したときは衝撃波をガードしよう(物理属性)。	[illegible]
ファイアーブレス	ガード可能 密着	吸引モーションの後に、前方90度の広範囲にわたってブレスを放つ。ほかの攻撃と違ってくらうと40ダメージなので危険。攻撃判定は1回なので、リフレクトシールドでガードしたりテレポートでしのげばいい。また、吸引時にレバーを入れ続けて斜め前に走り続け、噴射と同時に前転をして回避する方法もある。しかし、この避けかたは回復魔法陣中は失敗しやすく、十字火線中は他のプレイヤーが避けづらくなる可能性が高いので、あまりオススメしない。	○
重力結界	ガード不能 中距離以遠	左腕を前に突き出して、プレイヤーの頭上にピンクの小さい魔法陣を発生させる。魔法陣はプレイヤーを追尾しつつ一定時間後に非常に強力な重力場を発生させる。ジャンプやテレポートで回避可能だが、それ以外では物理攻撃をガードするなどで座標がずれない限りは防ぐことができない厄介な攻撃だ。本体近辺で重力結界が展開してしまうと、近距離で戦うときに回避に影響が出るので、早めに距離を取って必ず中間距離以遠で展開させよう。	×
回復魔方陣	ガード可能 との位置でも	ボスのHPが約6割と3割を切ると、いったんワープをした後に使ってくる。右手でフィールド全体に効果のある殴り攻撃を出した後、弱い重力場を発生させる。そののちにフィールドに魔法陣を描き、それが消えるまでは一定間隔でHPが999ずつ回復する。プレイヤーが魔法陣上に居ればHPとMPが回復する。回復中に回復量を上回るダメージを与えることもできる。この攻撃の間は回転火線が来ないので、できるだけ密着してひたすら攻撃しよう。	△
衛星光弾(緑)	ガード不能 密着、外周	胸を張りながら二つの光弾を周囲に回転させる。弾は密着(時計回り)と中間距離(反時計回り)を周回し、触れるとHPが急速に減少しつつ重力場状態となる。外周なら当たらない。この攻撃中は回転火線が来ないため、近距離で複数人数居る場合には多少のダメージを覚悟で攻撃した方が効率がいい。複数人に触れた分だけ、弾の周回が遅くなるからだ。ただし、近距離で攻撃するといっても触れた場合には攻撃を中断して、触れている時間を短くすること。	×
衛星光弾(赤)	ガード可能 外周	両手を目の前で回転させて構えつつ、二つの光弾を周囲に回転させる。緑の弾とは違って、こちらは円軌道ではないのがポイント。攻撃の属性は物理属性と聖属性が混ざっていて、普通の盾でガードができる。しかし、いびつな形を描いて回るため、例えば最初の一回は本体正面で正面に向いてガードをするとガード可能。しかし相当慣れていない限りは、近距離でガードと攻撃を使い分けるのが難しいので、基本的には外周へ避難して消えるのを待とう。	△
ダメージ球体	ガード不能 密着、外周	右手をフィールド下に突き出し、指を曲げると同時に巨大なドーム状の結界を正面&斜め後ろ二つの計三つ展開する。中に閉じこめられるとHPが少しずつ減る上、ほかの攻撃と重なると避けるスペースが皆無になるのが厄介。ドームは複数回攻撃すれば破壊可能なので、ランク4スキルやA連打で破壊するのがいい。中間距離以内、または外周ならば中に閉じこめられることが無いので、基本の立ち回り位置を密着か外周にすればそれほど怖くはない。	×
殴り	ガード可能 背面	近距離で戦闘しているとたまに使ってくる攻撃。外周付近や本体の横or背後ならくらわず、物理攻撃なので普通の盾でガードが可能だ。この攻撃は、回転火線と重なるとガード時のノックバックで回転火線へ押される場合がある。この場合は回転火線の回転方向を見つつ、進行方向前方の回転火線に近い位置でガードしよう。これならガードをしても後方の回転火線へ近づくだけで触れることはない。くらうと石化する場合があるので注意すること。	△
ダイブ	ガード可能 中距離以遠	いったんフィールドから逃げた後、フィールドの中央orフィールドの端から高速で突進してくる。フィールド中央の場合には中間距離以遠に居れば当たらないが、フィールド端から突進してくる場合は前転ではほぼ回避できないのでガードすること。物理属性なので普通の盾で構わない。くらうとブリードになるほか、中央でヘタにくらうとかなりのダメージを受けるので、絶対に回避しよう。なお、この攻撃の後は本体の位置が中央からずれる場合が多い。	△
MP吸収弾	ガード可能 密着	両手を目の前に構え、青い球体を正面へ飛ばす攻撃。くらうとダメージとともにMPが一瞬で0になる。他職業はともかくとして、魔法使い系がMP0になるとかなりの戦力ダウンにつながる点は要注意。攻撃の属性的には魔法攻撃なので、リフレクトシールドによるガードやテレポートでの回避が必要だが、外周で移動しながらやや早めに横へ前転をすれば回避できる。また、本体に密着していれば当たらないため、近距離で戦えば意識しなくていい。	○

基本的な動き

ボス戦では、ロックせずに近距離に近付くと攻撃の前兆を見分けづらいので、ロックしながら戦おう。ただし、このボスに限ってはロックをするとフィールド端からの視点になり、ボスとの距離が測りにくくなる。距離感に慣れるのが重要だ。

衛星光弾(緑)以外の攻撃は、回避のために多少中間距離へ逃げることはあっても、基本的には本体に密着しつつ対応できる。本体から距離を取ると回転火線の回る速度に追い付かれやすいので、なるべく近距離を保つといい。

攻撃するときには、進行方向前方の回転火線に接近して攻撃を加え、背後の回転火線に追い付かれる前に移動をしよう。このとき、どの位置で攻撃をするかも意識するといい。図のように時計回りで回転火線が回っていた場合、本体に密着して攻撃すると後方の回転火線に追い付かれるまでの時間が短いが、密着よりも微妙に離れた位置の方が回転火線に追い付かれるまでの時間が長いので、より多くの攻撃チャンスがあることが分かるだろう。

各スキルのリーチを把握し、先端を当てるような形で攻撃しよう。ただし、中間距離よりも遠くに行くことはあまりおすすめできない。

基本は近距離だが、リーチの先端を当てたかどうかで効率が変わってくる。近い位置でギリギリを当てるのがポイント。

前方の回転火線に接近してリーチの先端を当てる戦い方に慣れれば、[illegible]などの大技でもしっかり当てられる。[illegible]回転火線に追い付かれやすいので、気軽に扱えるスキルとはいえない。DEX0のハードスラッシュはかなり難しい。DEXを上げるか、ライズリングが欲しいところだ。

「格闘新世紀V」エリア大会がスタート。気になる出場者は!?

バーチャファイター5 R VERSION A
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2008年12月16日(稼働中)
- ■使用基板：LINDBERGH

※記事中に掲載している技後の有利／不利やダメージなどは、すべて編集部調べによるものです

店舗予選が終わり、ついにエリア大会に突入したオフィシャル全国大会「格闘新世紀V」。順当な選手が勝ち上がるのか？ それとも番狂わせが起こるのか……？ 闘劇の種目にも選出され、BT杯ともどもビッグイベントが待ち受ける『VF5R』。これからも目が離せない!

最大反撃をたたき込め!!

大纏崩推投げ抜け後の反撃

反撃技が変わった今作の大纏崩捶。数少ないチャンスだからこそ最大のリターンをつかもう。

Text：マッハ

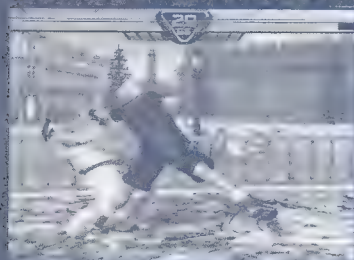
少ないチャンスを見逃すな

投げ抜けに成功すると独特のモーションになり、抜けた側が大幅に有利な状況となるアキラの大纏崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)。

今作ではキャラ間の距離が近いため、前作のように確定の無いキャラは居なくなったぞ。アキラ側のコマンドミス等で抜ける機会が不意に訪れるので、とっさの場合でも確実に最大級の反撃を決めていこう。アキラ側がどのような行動を取っても毎回安定して決まるものを右記の表にまとめてみたので、自キャラの技を確認しておこう。

補足として、アキラ側がやられ方を選べる技は、正面くらいと背面くらいの両方に対応した追い打ちを決めていこう。また、大纏崩捶を投げ抜けした際には、なぜかレバーの先行入力を長めに受け付けている。そのため、消費無し入力が条件であるリオンの箭疾歩などは早めに⇨⇨を入力し、動き出すときにⓅを連打すれば自動的に出てくれる。

ジャンの逆正拳突きは、続く打撃がカウンターで確定するため非常に強力。ゴウの慈微笑は一瞬前ダッシュしてから出していこう。ブレイズは確定ダメージこそ少ないものの、その後ロケットディスチャージからの強烈な二択を仕掛けていける。

少し先行入力を活かして、早めにレバー入力を済ませよう。これで確実に反撃を決められるぞ

キャラ名	反撃に使う技	くらい状態	備考
アキラ	挿肘(⇨Ⓟ+Ⓚ)	正面・背面	追撃可
ジャッキー	スピンヒールソード(⇦Ⓚ+Ⓖ)	正面・背面	追撃可
サラ	クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)	正面・背面	追撃可
ラウ	双虎烈把(⇧Ⓟ+Ⓚ)	正面・背面	追撃可
パイ	連環単劈(⇨⇨ⓀⓅ)	背面確定	追撃可
ウルフ	ガスプ・ニールパームボム(⇨Ⓟ+Ⓚ)	正面・背面	追撃可
ジェフリー	フルスイングアッパー(⇧⇧Ⓟ)	正面・背面	追撃可
カゲ	霞刃(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)	正面・背面	追撃可
シュン	宙舞双転脚(⇨⇨Ⓚ)	正面・背面	追撃可
リオン	箭疾歩(⇨⇨Ⓟ)	正面・背面	消費無しで確定・追撃可
アオイ	袖伸剣(⇧⇧Ⓟ+Ⓚ)	正面・背面	追撃可
レイ・フェイ	魁星點斗(⇧Ⓟ+Ⓚ)	正面・背面	追撃可
ベネッサ(D)	ノックアップニー(⇧Ⓚ+Ⓖ)	背面確定	特に無し
ベネッサ(O)	クロバリングストレート(⇧Ⓟ+Ⓚ)	背面確定	追撃可
ゴウ	慈微笑(⇧Ⓟ+Ⓚ)	正面・背面	追撃可
ブラッド	ガゼルコンビネーション(⇧⇧ⓅⓅ)	正面・背面	追撃可
ブレイズ	シャドウランス(⇨⇨Ⓚ)	正面・背面	ヒット後RDへ移行可
アイリーン	飛猴二起(⇨Ⓚ)	背面確定	特に無し
ジャン	逆正拳突き(⇨⇨Ⓟ)	背面確定	追撃可
[illegible]	斬撃(⇧⇧Ⓟ)	正面・背面	追撃可

はみだし

補足：アキラ側で大纏崩捶を抜けられてしまった場合、ジャッキー、サラ、リオン、アオイ、レイ、コウ、ブラッド相手には背後状態で反撃をくらおう。続く追撃ダメージを軽減できるぞ。

横から行け 前がダメなら

NEW CHARACTER

ジャン蔵人 Jean Kujo

基本戦術が分かりやすいジャン。的を絞らせないために側面攻めは有効だ。

Text：マッハ

側面攻め解体新書

側面攻めの中核を担うのが欺心紅烈鋭手（⇩⇧ⓅⓀタメ中Ⓟ）だ。この技は側面時には連続ヒット、ガードされてもジャン側が若干有利という高性能技へと昇華する。

欺心紅烈鋭手ヒット後はつかみ投げがしゃがみで回避されないほど有利な状況になる。立ちガードには七曜転錬撃（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚガード時ⓀⓅⓅⓀⓅⓀ）、暴れる相手には中段回し蹴り（⇧Ⓚ）で攻めよう。再度欺心紅烈鋭手で攻めるのも手堅い。

至福のひととき。中段回し蹴りを軸にローリスクハイリターンな読み合いを仕掛けよう。

欺心紅烈鋭手をしゃがむ相手には、正面攻めと同様に縦猿臂～転回膝蹴り（⇩⇧ⓅⓀ）を使っていこう。縦猿臂～転回膝蹴りは、側面ヒット時に中段回し蹴りが相手の打撃に割り込まれない状況となり、ガード時は屈伸で二択を回避可能。カウンターヒット時は掛け打ち～前蹴り上げ（⇦⇨ⓅⓀ）が立ちガード不能になる。

側面防御指南

相手側面で自分が不利な状況では野雷（⇧Ⓟ＋Ⓚ）をうまく使おう。軸がずれているため野雷のスカし性能を活かしやすい。様子見のしゃがみⓅや肘などをスカしつつ、追撃まで決めればダメージは十分なので、屈伸と使い分けることで、守りながらプレッシャーをかけられるぞ。

スカしやすい。確認は難しい

二枚蹴りからのコンボ

主なコンボは下にまとめたのでここではそれ以外のコンボを紹介しよう。足位置は必ず固定なので、覚えてしまえば使い分けは簡単だ。

煤払いが当たらないブレイズと、下記のコンボが入らないジャン、ウルフ、ジェフリーには斬撃（⇦⇧Ⓟ）を決めよう。二枚蹴りの直後の技は空中コンボ補正がかからないため30＋30で60のダメージを与えられる。ヒット後はしゃがみⓅを出し、受け身を取らない相手への追加ダメージを狙うといい。斬撃はアオイ、パイを除く全キャラに決まるので、迷ったらとりあえずこれでOKだ。

同キャラの鷹嵐に対しては、体が太いために五臓蹴叩き（⇦ⓀⓅ）が決まり、64のダメージを与えられる。

1	二枚蹴り（もろ差し中⇧Ⓟ＋Ⓖ）→煤払い（⇩ⓅⓅ）→中突っ張り 鬱（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ） ※ダメージ69
2	二枚蹴り（もろ差し中⇧Ⓟ＋Ⓖ）→煤払い（⇩ⓅⓅ）→富太鼓挟み打ち（Ⓚ＋ⒼⓅ） ※ダメージ68
3	二枚蹴り（もろ差し中⇧Ⓟ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→煤払い（⇩ⓅⓅ）→勝ち上げ（⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ） ※ダメージ66
4	二枚蹴り（もろ差し中⇧Ⓟ＋Ⓖ）→煤払い（⇩ⓅⓅ）→勝ち上げ（⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ） ※ダメージ64

1はアイリーン専用だが、ジャスト受け身をとられなければ、サラ、レイ、リオンにも決まる（ダメージ68）。

2はブラッド、シュン用。また欄外の補足も参照。

3は煤払いで拾えないアオイ、パイ用。4はベネッサ、サラ、レイ、リオン用。ゴウ、カゲ、ラウにも消費無し勝ち上げなら決まるが、最後を爪先蹴り（Ⓚ）にした方が手堅い（ダメージ63）。また、ジャッキーとアキラには最後を鷹爪嘴（⇩Ⓟ＋Ⓚ）にしよう（ダメージ61）。

二枚蹴りからのコンボ 特集！

NEW CHARACTER

鷹嵐 Taka-Arashi

二枚蹴り（もろ差し中⇧Ⓟ＋Ⓖ）からのキャラ別最大コンボを紹介。

Text：栗田 情報提供：ハンニャ

火力を上げよう！

ジャッキー・ブライアント Jacky Bryant

今回は、スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒットからのコンボを紹介。

Text：ナポレオン

各キャラに入るコンボを把握する

低リスクなコンボ始動技であるスマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）。カウンターヒットからのコンボを使い分け、ダメージUPを狙っていきたい。

とはいえ、〔⬇⇧Ⓟ〕後は展開が早いのでヒット確認が難しい。慣れないうちはしゃがみダッシュまで入れ込むセットプレーがオススメだ。

〔⬇⇧Ⓟ〕がガードされたときはしゃがみダッシュ→ガードで打撃と投げを回避しつつ、カウンターヒット時は下にある1のコンボを決めるようにすればいい。

4のコンボはリオン、シュン、ブレイズ、アイリーンには入りにくいので、1のコンボで安定させよう。

レイには〔⇨ⓅⓀ〕をダブルドラゴン（⇦Ⓚ）にすれば入るぞ。

1	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→ドラゴンコンビネーション アナザー&フィニッシュ（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）
2	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→リブクラッシュ（ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓅ）
3	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側に失敗避け→立ちⓅ→リブクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ）
4	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側に失敗避け→スマッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）

1は重量級以外に入る。〔⬇⇧Ⓟ〕カウンターヒット後、わずかに前ダッシュして追撃しよう。

2はジェフリー用コンボ。最速で入力しよう。

3はアキラとジャッキー用コンボ。リブクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ）は1フレーム消費して出すと入る。

4はジャッキーより軽いキャラに入るが、失敗避けをOMに変えるとジャンにも決まる。

軽量級には最後を（⇧Ⓟ＋ⓀⓀ）にしてダメージUPしよう。

ジャン補足：OMで側面を取った場合は多段首蹴り（⇧Ⓚ＋Ⓚ）を出すのもオススメ。ガードさせて中段回し蹴りを打てば相手のしゃがみⓅをつぶせるので、強気に攻めていけるぞ。

ジャッキー補足：ウルフとジェフリーには、スマッシュアッパーカウンターヒット後にその場から〔⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ〕が入る。鷹嵐には前ダッシュを挟んでから〔⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ〕を決めていこう。

対戦攻略
影丸
Kagemaru

前回は側面からの攻めを紹介したが、今回は壁を絡めた攻めについて解説。

Text：ジン

壁正面からの攻め

まずは壁に対して相手キャラ〜自キャラとが垂直になる場合。この場合、まず狙いたいのは旋蹴り（⇩Ⓚ＋Ⓖ）や水車蹴り（⇘Ⓚ＋Ⓖ）からの壁コンボ。旋蹴り→振り踵落とし（Ⓚ＋Ⓖ）→立ちⓅ→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）などのコンボを決めることで、相手体力の約半分を奪える。有利（中以上）時や、遅らせ打撃で狙っていこう。

対となるのは龍尾閃（⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ）での壁よろけ。ここからは振り向きⓅⓀがほぼ確定。回復の遅い相手には振り向きⓀから壁張付けを狙い、旋蹴りと同じコンボを決めていく。

壁平行・斜めの場合

次に、壁に対して相手キャラ〜自キャラが斜めに位置している場合。

この場面でしゃがみⓀや螺旋（⇦Ⓟ）などで壁に当ててガード不能状態を作り出す、といった戦術については先々月号で紹介した通り。この状態から、さらにOMを使った側面からの攻めを取り入れることで、ダメージ源を増やすことができる。

まずは前回紹介した双破刃（Ⓟ＋Ⓚ）。側面から当てた場合、ノーマル／カウンター問わず壁よろけを誘発。旋蹴りからのコンボにつなげられる。同じく中段技では、小太刀抜き（⇦Ⓚ）〜十文字構え。側面から壁を挟んでヒットさせることで壁よろけを誘発。そこへ背後十文字Ⓟ＋Ⓚを狙い、壁コンボへつないでいく。

裏の選択肢として挙がるのが、側面からの下段ガード不能を利用した脛払い（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）。2発目を壁と挟んで当てることで、壁よろけを誘発。壁正面から龍尾閃を当てたときと同じ状況に持ち込める。

壁攻めには投げも織り交ぜ、多彩な攻めでプレッシャーをかけていこう。

単飛脚コンボ大全

単飛脚（⇦⇨Ⓚ）は技の後半部分で下段技をスカす性能を持ち、ヒット時には高威力のコンボが決まる。ガード時に確定反撃が無いので、二択・遅らせ打撃・バックダッシュ打撃にと、有利時にはガンガン使っていこう。

ジェフリーには1の泰山圧頂を連旋腿にすれば決まる。ハの字では泰山圧頂を盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）に替えよう。アオイの平行では2の泰山圧頂を連旋腿に、ハの字では泰山圧頂を盤肘連環手にしよう。レイ、カゲのハの字には、3の連旋腿を盤肘連環手に変えれば決まるぞ。

3は相手の背中側へ避けキャンセルをしてから出せば、ラウ、ゴウ、ブラッド、アキラにも決まる。ラウにはレイ、カゲと同様のものが、ゴウ、ブラッドは足位置問わず3が決まり、アキラには連旋腿を蟷螂腰斬（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）にすれば足位置を問わず決まる。

1 単飛脚（⇦⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→立ちⓅ→泰山圧頂（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）→斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）

2 単飛脚（⇦⇨Ⓚ）→泰山双勾手（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→泰山圧頂（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）→斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）

3 単飛脚（[illegible]Ⓚ）→[illegible]（[illegible]ⓀⓅ＋Ⓚ）→[illegible]（Ⓚ[illegible]）

4 単飛脚（⇦⇨Ⓚ）→相手の背中側に斜前歩（⇖or⇙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→立ちⓅ×2→泰山圧頂（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）

1はウルフの足位置平行スタートで決まる。ハの字では泰山圧頂を盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）に替えていこう。

2のコンボはアイリーンの平行スタートで決まる。ハの字では立ちⓅ→盤肘連環手などしか入らないため、足位置確認は必須だ。

3はサラ、ベネッサの両足位置で決まる高威力コンボ。

4はジャン限定のマニアックコンボ。斜前歩は相手の背中側に出していこう。これらのコンボはすべて最速入力で問題無く決まるぞ。

対戦攻略
リオン・ラファール
Lion Rafale

性能が向上した単飛脚からのコンボを紹介。即戦力として実戦投入できるぞ。

Text：ちび太

対戦攻略
ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis

スティンガーローブローがカウンターヒットしたときの追撃を紹介。

Text：閻吉　協力：シャークハンター

スティンガーローブローを使いこなす

攻撃判定は特殊下段とやや使いづらい印象はあるが、ガードされてもしゃがみⓅで相手の肘クラスの技を止めることができ、ノーマルヒットで微有利。カウンター時には追撃を決めることのできるスティンガーローブロー（⇧Ⓟ＋Ⓚ）に注目していこう。

基本的には中間距離から出してガードさせ、逆二択を迫っていこう。こちらの暴れしゃがみⓅやクラッシュジョー（立ち途中Ⓟ）を嫌がって最速でしゃがみⓅやバックダッシュ打撃を返してきたら、逆にバックダッシュ打撃を返していこう。また、ガードを固めているようなら投げ等のわがままな選択肢も有効だ。

もう一つの有効なポイントが、技の姿勢がしゃがみ状態であることを利用して、相手の上段技や投げに対して割り込みで出すというもの。

カウンターヒットすれば下にまとめてある各種追撃を決めることができるので、しっかりダメージを与えていこう！

1 〔D〕スティンガーローブロー（⇧Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→スイッチレフトスライサー（ⓀⓀ）

2 〔D〕スティンガーローブロー（⇧Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→ノックアップニー（⇧Ⓚ＋Ⓖ）

3 〔D〕スティンガーローブロー（⇧Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→ノックアップニー（⇧Ⓚ＋Ⓖ）

1のは軽量級とブレイズ、ゴウ、ブラッド、レイまで決めることができるコンボだ。

2のコンボは、それ以外の中量級以下の重さのキャラクターに決めることができる。

3のコンボは全キャラクター共通で決まる安定コンボだ。鷹嵐や重量級に対して使っていこう。

はみだし
カゲ補足：鷹嵐専用コンボを紹介。疾風斬（⇦ⓅⓅ）後はノーマル／カウンターを問わず脛払い（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）などが決まる。積極的に狙い、ダメージUPしよう。
ベネッサ補足：スティンガーローブロー（⇧Ⓟ＋Ⓚ）ノーマルヒット時には、相手の出すしゃがみⓅをクラッシュジョーでつぶすことが可能なくらい有利となる。

©SEGA

'09も激戦の予感!?今年もVFで熱くなれ!!

ついにエリア大会に突入した「格闘新世紀V」。「ふ～ど」、「こえど」など注目の強豪もギリギリで店舗を取るなど、熱い闘いを予感させる。決勝大会に顔をそろえるのはどんなメンバーなのか!?

EVENT アルカディア&セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」12月の結果と次回予告

『VF5R』オフィシャルサイト内 「ぶらり組み手の旅」ページ

今月は、12月13日(土)～14日(日)に開催された山形県はセガワールド米沢でのイベント結果をお伝えしていくぞ。

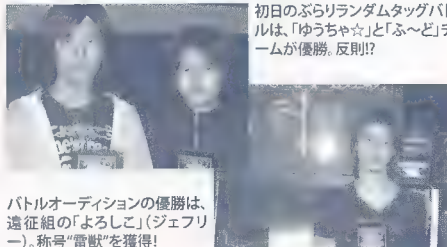
古くから強豪プレイヤーを輩出してきた地域が並ぶエリアでの開催ということで、イベントには地元をはじめ近隣県からも全国クラスの猛者が参加。激戦を繰り広げたぞ。

初日に開催されたぶらりランダムタッグバトルでは、クジ運の妙かスタープレイヤー「ふ～ど」と「ゆうちゃ☆」がチームを組み、見事に優勝! 続く2日目のバトルオーディションでは、過去いいところまで行きながら"おあずけ"をくらっていた「よろしこ」のジェフリーがついに優勝を果たした。

次回は「格闘新世紀V」後に開催予定!!

■組み手勝者コメント ※ち=ちび太、ふ=ふ～どに勝利

リングネーム	キャラ	コメント
まこと	アキラ　ふ	POPYにみんな来てね(笑)!!
不動	鷹嵐　ち	POPYにみなさん来てね
クーガー兇貴族	ジャン　ち	エージェント東は野獣!!
薬師寺 天膳	パイ　ち	ミラクル

初日のぶらりランダムタッグバトルは、「ゆうちゃ☆」と「ふ～ど」チームが優勝。反則!?

バトルオーディションの優勝は、遠征組の「よろしこ」(ジェフリー)。称号"雷獣"を獲得!

■WINNERS ～今月の勝者たち～

まこと

不動

クーガー兇貴族

薬師寺 天膳

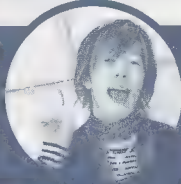
※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

■AOUショーにて、恒例の「格闘今世紀V」が開催されるぞ!

普段このスペースは次回予定なのだが、組み手が「格闘新世紀」開催中しばしお休みということで、ショー恒例となっている「格闘今世紀V」情報をお届け!!

会場:千葉県·幕張メッセ　ホール4　「AOU2009 アミューズメント·エキスポ」内　セガブース
イベント日時:2月21日(土)13:00頃(12:00からのターミナル選手登録終了後開始)
大会レギュレーション:シングルトーナメント戦　45秒、3本先取、ステージランダム
VFターミナルを使用してトーナメントを進めますので、1P / 2Pの選択はできません。
イベント受付時間:2月21日(土)10:00～
ターミナル登録時間:2月21日(土)12:00～12:30予定
受付場所:AOU2009 アミューズメント·エキスポ　セガブース　VF5Rコーナー
参加条件:参加には、VF.NET登録済みの「VF5Rキャラクターアクセスカード」が必要となります。参加申込時にカードアクセスコード等を記載していただきますので予めご了承ください。
参加定員:先着64名(64名を超えた場合、キャンセル待ち受付となります)
参加費:無料。ただし、アミューズメント·エキスポ会場に入場の際、別途入場料が必要となります。
賞品:参加者には、もれなく「VF5R特製グッズ」および「戦績プレート」をプレゼント。また、優勝者には「特殊称号」をプレゼント。

注意事項
※参加申込後、イベント開始前にカードのターミナル登録をします。ターミナル登録の際に、申込用紙に記載されたカードアクセスコードと違う場合は、エントリー受付が無効となります。また参加申込後、カードを更新されると、カードアクセスコードが変更されますので、参加申込後のカード更新はお控えください。　※AOU2009 アミューズメント·エキスポ会場内にて「VF5キャラクターアクセスカード」は販売しておりませんので、ご了承ください。　※ターミナル登録時、またイベント中の呼び出しに応じられなかった場合、キャンセル扱いとさせていただくことがありますので、ご注意ください。　※本イベントで獲得された「特殊称号」「戦績プレート」の権利は譲渡できません。 譲渡が認められた場合、「特殊称号」「戦績プレート」の権利は失われます。　※本イベントは、「VF5Rキャラクターアクセスカード」をお持ちの方のみ参加できます。また、「特殊称号」、「戦績プレート」は予めご自身でVF.NETへ加入し、キャラクターアクセスカードを登録している方が対象となります。ご登録無き場合は、権利が失われますのでご了承ください。また、権利を他人に譲渡することもできません。　※イベント内容およびスケジュールは、予告無く変更となる場合がございます。あらかじめご了承ください。

Monthly Virtua God Journal ちび太通信

ちび太です☆　「ふ～ど」の2勝目で幕を閉じた第4回大会に続き、早くも第5回となる「天下一武闘会」のお知らせです!

次回は2月の8日(日)を予定。前回はいろいろと重なって(右にあるオフ会など)出場者が64名を割ってしまいましたが、次回はフルメンバーで開催したいですね。好評の当日参加も予定していますのでヨロシク☆

決勝は「こえど」と「ふ～ど」。どちらが勝っても2勝目というハイレベルな闘いに!

EVENT 異色の合同オフ会、開催!? 相撲VS.バーリトゥードゥ「神楽坂場所」

1月11日、神楽坂での「鷹嵐&ベネッサ合同オフ会」の結果をお届け。イベント内容は鷹嵐、ベネッサそれぞれのキャラ限定トーナメント、両優勝者による分からせバトル、混成2on2大会。

シングル戦は「栗田」と「悶吉」の主催者が優勝という自演気味(?)の結果となり、分からせバトルでは「悶吉」が勝利。「栗田」親方は優勝の余韻にひたる間も無く引退の危機に(笑)。

続く混成マッチでは「ぶるは」(鷹嵐)&「笑夢」(ベネッサ)チームが優勝、準優勝は「ガイマネ」(鷹嵐)&「森本レオタード」(ベネッサ)という結果になった。

シングル戦優勝の「栗田」(左)と「悶吉」(右)両名。自演乙(笑)。

パチャっ子インフィニティ5では、「VF5R」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT 東海勢1、2フィニッシュ！ VF戦線異状アリ!?

「第2回富山レジャラン杯5on5バトル」リポート

「グリーン杯」を制し連覇をもくろむ【村田屋】か？ それともBT杯覇者メンバーで固めた【モンテ五射精】か？ 「第２回レジャラン杯」は、少数ながらもムダに豪華なメンバーが一堂に会し、強豪同士のガチンコ勝負がそこかしこに展開された。

その激しさは決勝トーナメントで早くも表れる。唯一の東京エリアチームにして「ふ〜ど」&「こえど」擁する【船長激闘リーチ軍団】が、大将戦にも届かずあっけなく1回戦で敗退したのだ。さらに【村田屋】も切り札「あうる」が。その日絶好調だった「やつき」に競り負けて、こちらも1回戦敗退という凄まじさ。

そんな状況にあっても全くブレなかったのが東海勢の2チーム。準決勝を共に抜け、史上初の東海エリア同士のファイナルが実現！ これを"ムッキー先鋒作戦"で開幕3連勝をモノにし、最後は「ジュリエッタ」が「余語」をきっちり抑えてゲームセット。かくして全カップ戦を出場を予定していた【プロジェクトP】がかなり前倒しで初優勝をGET！ 「裏大須」の采配が鈍く輝いた（笑）。

ここまでカップ戦皆勤賞だが、その結果がついに！ 同門同士の決勝も感慨深いかと。

2ndエクスパンションが稼動してまだ間がないが、なんと早くも3rdエクスパンションの情報が公開! また、2009年1月現在月刊アルカディアではオリジナルカードなどの読者投稿を募集中。熱意のある投稿を待っているので、応募要項をよく読んでぜひ応募してほしい!

悠久の車輪®
Eternal Wheel

悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼 動 日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

イラスト：西村有加（TAITO）

3rdエクスパンション情報公開!!

新バージョン名 二振りの宿命

ここでは稼動の決定した3rdエクスパンションの情報を公開するぞ。物語の進行にともなって新たな姿になった二人の主人公と、今までにない新タイプのユニットに注目だ!

その1 アレキサンダーとポルタ

大きく成長した二人の主人公。タイトルにもあるように、彼らの持つ混沌の剣と聖剣が物語の一つの鍵になるぞ。

顔つきが凛々しくなった《帝王アレキサンダー》は、以前に比べて基本パラメータが大幅に向上している。今まではくせの強いユニットだったが、今回は使い勝手がよさそうだ。

《聖剣を継ぐ者ポルタ》は、なんとバハムートロアとアルカディアとのマルチ国家ユニットに! バハムートロアユニット限定アビリティなどとの新たな組み合わせも考えられそうだ。

その2 幸運の児ナンティ

3枚目の新カードは、今までのカードとは一味違う。アビリティの欄の表記が今までにないものになっているぞ。

今回公開された最後の新カード、イラストはドラセナやセレやピラカを描いている葵久美子氏。このカード、とにもかくにもアビリティのところに注目してほしい。なんと、必要APの表記が無いのである。これは、アビリティを使用するのにAPが必要無いということなのだろうか……?

スキルのように常時発動、召喚士やユニットのHPの量に応じて発動、相手の能力へ依存する、などなど、さまざまな発動条件が考えられる。いったいどのようなものになるのか、興味は尽きないぞ。

ミニカードレビュー あのカードってどうよ?

2nd エクスパンションの中でも注意が必要なユニットを 3 体紹介するぞ。デッキ作成の参考にしてほしい。

白銀樹の管理人ディアレリア

非常に強力なアビリティを持ち、パラメータも高く流行のディアレリア。その回復効果を、似たアビリティを持っているアヴェルと比べた場合、さすがに範囲が限定されているだけに、アヴェルの方が回復量はわずかに多い。しかし、HPがそれほど減っていない状態であれば、大きな差は体感しにくいレベルだ。

対策としては、コリマを使うのが安定する。また、シルヴァランドのユニットが増えるとアビリティの効果時間が増すファラウォンもアリだ。

花束を贈るバイカル

高レベルキーパー対策として使えそうなユニットだが、高レベルキーパーはAP2のものも多く、バイカルのAPが溜まる前につぶされることがある。どちらかといえば、3～4レベルのキーパーや、一部の強力なシーカーへの対策として有効といえる。

また、その性質上ジギタリスなど敵のATKを下げるアビリティ持ちとの相性があまりよくない。味方のATKが一番高くなってしまいがちなのだ。そういったアビリティを持たないシーカーを中心としたデッキに組み込むといいだろう。

氷雪に佇む巫女ラニン

このユニットのアビリティは、複数のユニットをまとめて動かす相手に大きな効果が期待できる。だがそれ以外にも、キーパーを中心としたデッキへの対策にもなる。敵がエレメンタルを生成し始めたところでアビリティを使えば、生成が終わった瞬間に自らのエレメンタルを攻撃し始めるからだ。

高レベルのキーパーであれば、一瞬で自分のエレメンタルを破壊してしまうだろう。エレメンタルを盾にしてHP回復する戦術なども阻止できるぞ。

ライターの言い訳(笑):この号が出ているころには公式サイトで公開されている予定の、制作側（遊宝洞）と各雑誌ライターとの対戦動画。実は公開されている対戦は二戦目で、初戦はライター側が全勝している。そして挑んだ収録本番ではなんと全敗（笑）。勝負は時の運ということで、暖かい目で見てもらえるとうれしいかななどと思ったり思ってなかったり。

カードピックアップ 第二弾

今回解説するのはLV4シーカーであるこの2体。少々わかりにくいアビリティとスキルの効果についても説明するぞ。

鉄獅子の傭兵団長レイディ

味方を撤退させてコストの半分をＭＰに変換するというアビリティを使うレイディ。一見端数切捨てなのだが、実はそうではなく、コスト1ユニットに対しても効果はあるぞ。

アビリティでの端数の処理

レイディのアビリティでコストが奇数のユニットを撤退させた場合、一見端数切捨なのだが、実は端数分を内部で記録して、次に奇数のユニットを撤退させた時に端数が上乗せされてMPに変換される。たとえば、コスト1のユニットを二回撤退させると、二回目の時にMPが1増えるのだ。なお途中に偶数コストを挟んでも端数の記録は残るぞ。

どう活用するか

一番分かりやすいのは、「範囲内で味方が撤退すると効果を発揮するエンチャント」との組み合わせだろう。意図的に撤退させられるため、繰り返し狙った時にその効果を発揮させることが可能だ。

ヴェティのエンチャントの周囲で「精霊の願い」を持つリゼを撤退させれば、召喚ゲージを溜めつつ敵ATKを下げられる。

また、低コストで「精霊の願い」を持つユニットを大量にデッキに組み込むのも有効だ。試合後半での潜在能力による一発逆転を狙いやすい組み合わせといえるだろう。

不幸を呼ぶ者クロス

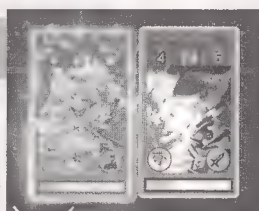
持続の長いアビリティと面白いスキル、そしてかわいい外見で大人気のクロス。見た目よりもポテンシャルは高いので、うまく性質を理解して使えば大活躍してくれるぞ。

掛かれば掛かるほど強くなる

クロスのスキルは、掛かっているアビリティの数に応じてATKが上昇するもの。「教え」などの持続時間の長いアビリティと相性がいい。また、この効果は敵のアビリティでも発揮されるので、妨害系のアビリティで逆に強化されてしまうこともあるのが面白い。

アビリティを生かそう

クロスのアビリティは、同レベルのキーパーと比べてもわずかに勝るほど回復速度が速い。持続時間も60カウントと長く、撤退しなければ効果が切れると同時にAPが溜まるので、事実上永続的に効果を発揮できる。もちろんスキルも効果を発揮するので、アビリティによる回復を生かしてなるべく撤退させない戦い方が有効といえるぞ。

同レベルのキーパーであるナンガが、アビリティで全く同じダメージをくらって同時に回復し始めた場合……。

このようにクロスの方がわずかに早くHPが満タンまで回復する。この驚異的な回復力を利用して戦線を維持しよう。

月刊アルカディア読者参加企画

あなたのアイディアが『悠久の車輪～Eternal Wheel～』の世界を造る!

主催：アルカディア

タイトー／スクウェア・エニックスと月刊アルカディアの共同企画、あなたの投稿が公式になるかも!? 募集するのは3部門だ！

緊急告知

オリジナルカード能力部門

募集内容：あなたが考えた新カード案

作品形式：**キャラクター名、所属国家（カサンドラ公爵のようなマルチ国家も可）、アビリティ、スキル、性別、ユニットタイプ**を紙に書いて送ってください。そのほか、コスト、レベル、関連キャラクター、どんな容姿であるか、口癖、キャラクター設定などの記載や、補足するイラストを添えていただいても構いません。

選考基準：選考委員が使用してみたいと思えるような、魅力ある新カード

召喚士デザイン部門

募集内容：あなたが考えた召喚士のコスチューム案

作品形式：イラスト

選考基準：プレイヤーの魂が召喚士に吹き込まれていると選考委員が感じた作品

イラストコンテスト部門

対象キャラクター：『悠久の車輪』の世界に登場するキャラクター（カードの背景にのみ描かれた人物や、ステージオブジェクトなど、どんなものでもOK）

作品形式：イラスト

選考基準：悠久愛を感じるかどうか

■イラストの形式

●イラストは、カラー、モノクロ問わず、ハガキサイズ～A4サイズ(210×297mm)の白色用紙に描いてください。

●画材の種類は自由ですが、色鉛筆やパステルなどの薄い色での着色や、クレヨンや油絵の具など色移りするような画材を使用した場合は、選考対象外となります。

●データの場合は、CMYKカラー/解像度350dpi/psd、eps、bmp、ai形式で作成・保存し、CD-R（ハイブリッド形式を推奨）に記録してください。また、必ず、作品見本として、出力したものを同封してください。

■応募方法

●宛先には、必ずどの部門宛てなのかを明記してください。

- **オリジナルカード能力部門**
- **召喚士デザイン部門**
- **イラストコンテスト部門**

●作品のほか、氏名、ペンネーム（全角10文字以内、使用できる文字種はゲーム中で使用できるもののみ）、郵便番号、住所、年齢、電話番号、悠久プレイ歴、好きなカード、好きなイラストレーター名、データの場合は使用OSとフォーマット形式、を明記した紙を同封してください。

●作品は折り曲げずにお送りください。データ添付したメールでの応募は受け付けません。編集部に到着した時点で、作品（メディアを含みます）が破損・汚損（折曲・破損・かすれ等）していた場合、選考対象外となります。

●お1人様何作品でもご応募いただけますが、用紙1枚につき、1作品のみ描いてください。複数の作品を応募する場合は、作品ごとに用紙を別にしてあれば、ひとつの封筒に同封していただいて構いません。なお、応募作品は返却いたしません。

●作品記載面には、ペンネーム以外の個人情報を記載しないでください。

■応募締切

2009年2月27日（金） 必着

■応募宛先

〒102-8431
エンターブレイン アルカディア編集部
「月刊アルカディア読者参加企画」各部門

■選考

選考委員長：悠久の車輪プロジェクト
プロデューサー 酒匂弘幸

選考委員：悠久の車輪プロジェクトチーム／アルカディア編集部

主催：株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部

共催：株式会社タイトー／
株式会社スクウェア・エニックス

■結果発表

『月刊アルカディア』5月号誌上
（2009年3月30日発売予定）

■賞・賞品等

- **オリジナルカード能力部門賞**：
  優秀作品はゲームに採用
- **召喚師デザイン部門**：優秀作品はゲームに採用
- **イラストコンテスト部門**：
  優秀作品は額装してプレゼント

※受賞作品は、後日稼働予定のバージョンアップ版に採用される予定ですが、具体的な稼働時期などにつきましては、追って誌面でご紹介します。

■注意事項

● 第三者の権利・利益を侵害する作品（パロディ、模倣を含みます）、特定の個人・団体を誹謗・中傷する作品、公序良俗に反する内容の作品は、応募しないようにしてください。

● 作品の具体的選考基準、選考内容についてのご質問については一切お答えできませんので、予めご了承ください。

● ゲームに採用される場合、受賞作品の色、形、設定などがゲームの仕様などの都合で一部変更される場合があります。

●採用者のペンネームは、当該ゲームのクレジット、スタッフロール、カード裏面等に収録・掲載等されることがあります。選考委員が相応しくないと判断したペンネームについては収録・掲載等をお断りさせていただく場合がありますので、予めご了承ください。

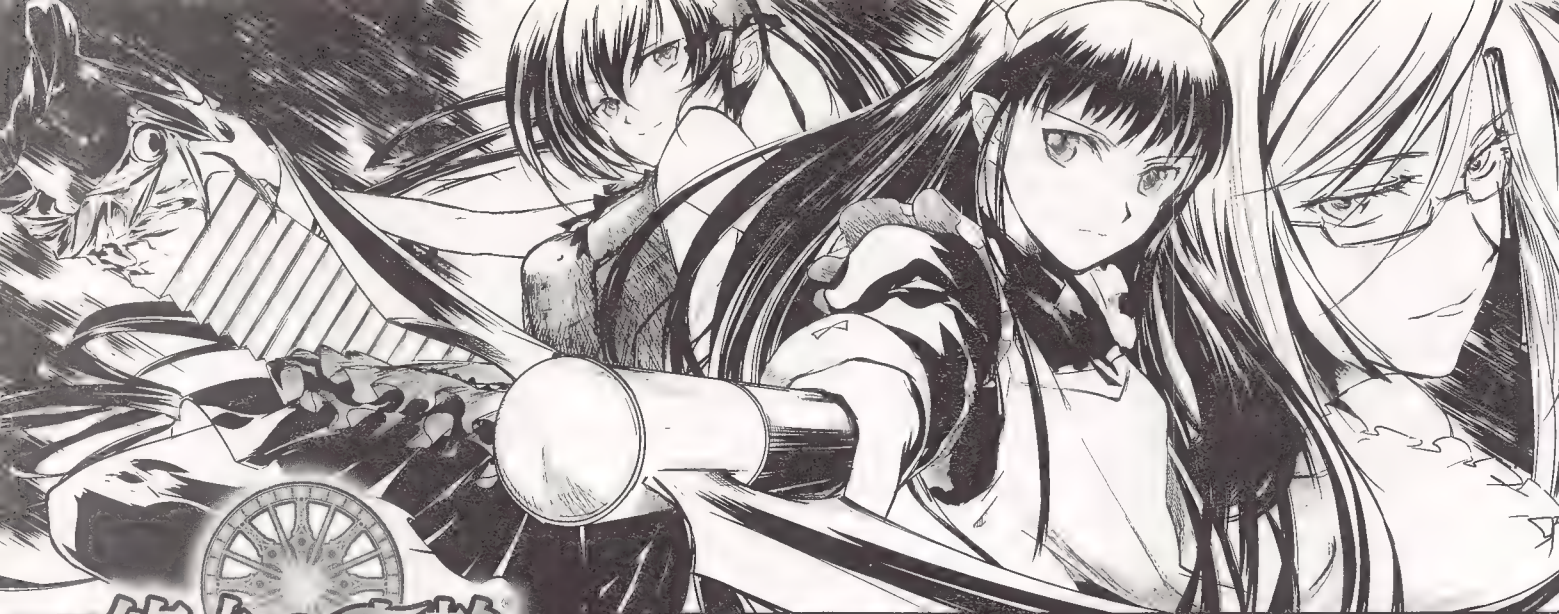
■諸権利について

応募者は、本企画に応募した時点で、応募作品にかかる全世界の著作権（著作権法第27条及び第28条の権利を含みます）、商標権（登録する権利を含みます）、その他の知的財産権を株式会社タイトー並びに株式会社スクウェア・エニックスに無償譲渡していただくとともに、応募作品に対して人格権的な権利を行使・主張しないものとします。

■個人情報の取り扱い

本企画にご応募いただく際にご提供いただいた個人情報につきましては、株式会社タイトー／株式会社スクウェア・エニックス及び株式会社エンターブレインにおいて共同で保管・管理のうえ、本企画を実施する目的のためにのみ利用し、その他の用途には一切利用いたしません。

■お問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート
電 話：0570-060-555
（土日祝祭日を除く12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp
※選考に関するお問い合わせには応じられません。

悠久の車輪 Eternal Wheel Heritage

帝国に堕ちる闇。それを払うは光ではなく影――？

第七話　同盟

「しかし、この状態は……」
　薄暗い周囲を見回し、アニスがゆっくりと言葉を継ぐ。
「……一種の幽閉ではないでしょうか？」
　瀟洒な室内だった。奥行きも十二分に、天井は高く、ソファやサイドテーブルは贅を尽くした品であり、間接光を瞬かせている燭台ひとつにしても価値ある逸品であると窺えた。
「それにしては豪華な牢ですこと」
　コリアンダーの含み笑いに、フェンネルが微笑みを返す。
「そうね、このリビングのほかに、ベッドルームが四つ、バスルームが二つ、専用キッチンやランドリールーム、ウォークインクローゼットまであって、生活には困りませんね」
「でもキッチンは小さすぎますわ」
　横からナスタチウムが唇を尖らせた。

Pickup Character
ピックアップキャラクター

夢路の淑女 シャローン
【不死教団ネクロポリス】
戦闘用メイド軍団を束ねるメイド長。数少ないLV5のシーカーで、アビリティの使い勝手も良く、ユニット単体同士の戦闘においては最強のシーカーといっても過言ではない。LV5で圧迫されたデッキをいかに構築するかが難しいところ。

「お洗濯室も、お屋敷と違いますぅ」
　足をバタつかせるケッパーを制するように、背後のオレガノが口を開く。
「それはダルタニア様の新しいお屋敷とは比べ物にはなりませんよ」
「お屋敷との比較ではなく……」再び、アニスの憂い含んだ声だった。「問題は、この迎賓室から外へ出られないということで……」
　燭台からの間接光が、思い思いに佇む戦闘メイドたちの輪郭を浮かび上がらせる。
「ふふっ」
　声楽に喩えるならば、アルトの――混声合唱では高域のテノールよりもさらに高く、女声合唱においては最低域となる――声が響いた。
「落ち着きなさい、ふふっ、出られないのではなく、私たちが出ようとしていないだけなのですから」
　夢路の淑女シャローンが、配下のメイドたちに眼鏡越しの凛とした視線を巡らせる。
「ふふっ、この第二王宮の迎賓室から脱することは容易くも、そのような行為はダルタニア様の意に沿いません」
「それは承知していますが……」アニスがヘッドドレスを傾けた。「ここに案内されて以来、王族はおろか、貴族の引見もなければ、わたしたちは放置されているような状態で」
「ぶっちゃけ〝捕虜〟ですねぇ」
　ケッパーが笑う。
「宜なるかな」
　咳払いとともに、カーテンの狭間から、統括するボリジが、ゆらり、と姿を見せる。長身の白髪、蝶ネクタイのタキシード、深い皺が走る肌は深海じみた青色で、左目には単眼鏡を掛けている。
「ホッホッ、神聖帝国にとっては、いきなり訪れた我々にどう対処すべきか、困惑しているのではありますまいか」
「……媾和団だと言っているのに」
　アニスに向けた人差し指を、チッチッチッと左右に振り、ボリジがニタリと笑う。
「そう称して敵地に侵入し、侵略のための破壊活動を企図しているとも考えられますな。神聖帝国側からすれば用心に越したことはないでしょう。この３００年間、さしたる交流もなければ直接的な貿易関係もない、いわば仮想敵国である不死教団が、いきなり和平を申し込みに来て、素直に信じてもらえるかどうか」
　シャローンが頷いた。
「衛兵に聞くところによると、聖王アレキサンダーは遠征にて不在であるとの旨、私たちは待つしかありません」
「ホッホッ、それにしてもダルタニア様はどうにも行動がストレートすぎますな」
　ボリジが手にするステッキを廻す。
「外交の下準備もなく唐突に訪れては疑われても当然、しかも御自身は、毎夜、気ままに敵地を御散歩となれば」
「ボリジ様」
　シャローンの眼鏡が光った。
「いくらロード直属の執事といえ、ダルタニア様を否定なさるようなお言葉を、それ以上、お

続けになるようでしたら」
　蒼白い炎がシャローンの指先で瞬く。
「メイド長、我がロードを誉めているつもりですが、ホッホッ、この数百年、数多くのロードに仕えて参りましたが、ダルタニア様ほど楽しい御方に遇ったことはありません」
「いいなぁダルタニア様はぁ、ひとりで御散歩に行っちゃってさぁ、あたしも連れてってもらいたーい」
「ケッパー、嗜みを」
　言うシャローンの顎が上がった。
　ボリジの顔も同じ角度に向く。
　大廊下への観音開きのドアだった。そのずっと奥から、ごく低い足音が響く。人間の耳が感知できる可聴域ではない。だが、シャローンとボリジにはハッキリと認識することができた。
「ホッホッ、衛兵の追加ですかな」
「そのようですね、廊下の軋み音からすると、重武装の上に大人数かと」
　こちらへと近づいて来る。
「おそらくは不死者が怖いのでしょう、敵意がないことを示すためにも、お茶でお出迎えを」
　シャローンの声に呼応して、メイドたちがティーポットとトレイを用意し始めた。
　コリアンダーとフェンネルが、それぞれ踵を揃え、姿勢よくドアの左右に立つ。
　窓のどこか遠くから、爆発音のような振動が届いたが、室外のメイドたちの誰ひとりとして意に介す様子もなかった。
　シャローンの合図を受け、コリアンダーとフェンネルがドアを開ける。
　瞬間、バスタードソードの群れが襲いかかっていた——柄部分が大きく、片手でも両手でも使用可能な〝ハンド・アンド・ア・ハーフ・ソード〟の代表、大型剣であり、その鞘は背に密着させてある——。
　雪崩れ込んだ鎧騎士らが振り上げるバスタードソードの動きに躊躇はなかった。明確な殺意を込めて、切尖がメイドたちに向けられる。

　砂埃を巻き上げて駆け抜ける騎馬部隊を横目に、深紅の牙ダルタニアは、外壁が投げかける蔭の中からゆっくりと歩み出た。
「フッ、神聖帝国の夜もそれなりに騒がしいものですね」
　道端で摘んだ一輪の花を眼前で廻す。
「ただ異邦の地を散歩をしたいだけなのに、こうも隠れてばかりでは、さながら泥棒にでもなったような」
　背後、山々の稜線の手前に浮かび上がる王城を見やって、ダルタニアは苦笑いをした。
「わかっていますよ、ボリジ」
　王城の一角、第二宮殿に滞在中の執事とメイドに挨拶するように花を翳す。
「散歩はいいにしても、誰にも出会うことなかれ、フッ、その約束は守っていますから」
　皮肉めいた執事の声が甦る。
『さてもダルタニア様、逆の立場であったらいかがでしょう。神聖帝国から媾和の使者団が訪れたとして、そのうちのひとりが警護の眼を盗んで夜な夜な街を徘徊していたら？』
　散歩中だと思うよ、と返したダルタニアの顔に、執事の単眼鏡が急接近した。
『普通は密偵だと思います』
　風がどこからか怒号を運ぶ。
　月明かりの下、真紅模様のタキシードの肩を竦め、ダルタニアは歩き出していた。
　剣戟めいた響き、爆音じみた破裂音、落雷に似た刺激臭が、再び風に伴う。
「アルカディアの夜会でしょうか、日暮れをとうに過ぎても随所でかくも騒々しいとは、いささか予想外ですね」
　道の前方に人影が垣間見えた。
　おっと、とダルタニアは建物の蔭に素早く同化した。走ったわけでもなければ、腰を折ったわけでもない。ダルタニア本人の歩みは寸分と変わっていない、が、その姿は前方からは視認することはできない。
　——偏光魔技——身に接する光の屈折を可変し、本人の本当の位置をズラしてしまう。眼前でメイドがひっくり返したトレイ、真っ向から向けられる剣、すべてが体を素通りしてしまうのは、このスキルのためだ。
「フッ？」
　ダルタニアは思わず長髪を傾けた。
　道の前方——防壁と倉庫が立ち並ぶ先——で、人影が力無く膝をつく。シルエットサイズからして、子供のようだ、かなり小さい。
「さてさて、アルカディアでは稚児も酔っ払うのでしょうか」
　蹄鉄の響きが波打った。膝をつく子供の後方から、またも騎馬群が走り来る。
「ずいぶんと慌てて馬を駆っていますね、夜会には遅刻して行くも一興なのですが」
　子供は動かない。その背後から迫る騎馬群は、暗き道に障害物があることに気づかないのか、気づいていても踏み潰せばいいと思っているのか、速度を落とす様子は微塵もない。
「フッ、死は逃れられぬ運命、誰もがそこに向かって歩み続けています。あの子の場合は、到着がいささか早いということでしょうか」
　蹲る子供は、すぐに、間違いなく、蹄の群れによって挽かれてしまうだろう。
「ボリジ、心配なく、約束は守りますよ」
　救うために飛び出したら、騎馬兵か子供のどちらかには姿を見られてしまう。この角度、距離からすれば、さすがの偏光スキルにも限界がある。
「折しも手向けの花はあり」
　ダルタニアは切れ長の双眸を細めた。
「命は儚く、死は常に人々の傍らに、フッ」

　統括するボリジは、白髪を叩くように掻き上げた。
「な、なんということを……」
　リビングにはバスタードソードが散乱していた、その持ち主であった鎧騎士らとともに。
　〝散乱〟とは、まさしく文字通りだ。分断された、約1ダース分の手足、首、胴体が、場違いな置物と化して転がっている。
「なぜ手加減をしないのです……」
　ボリジはメイドたちを睨めつけた。
「正当防衛です」
　両手に大鎌を下げたまま、オレガノが一礼する。
「殺してしまったことが大問題なのです！」
「それじゃあ、死体を縫い合わせてぇ」
　言うケッパーに、ボリジは人差し指を突き立てた。
「縫い合わせてゾンビ兵にしますか？　それこそ我々が侵略を画策していると疑われてしまいますぞ。いいですか、和平のために訪れたと言いつつ、その国の兵士を殺してしまったら、どう思います、思われます!?」
「だってぇ」
「逆の立場でしたら？　アルカディア兵団が媾和と宣誓して不死教団を訪れ、それでいて誰かを殺したとしたら」
「——ない」
　コリアンダーがボソッと呟き、その言葉を継ぐようにフェンネルが続ける。
「そんな有り得ない喩えを持ち出されても困ります。瘴気と毒に満ちた不死教団の大地には、人間もゴブリンも立ち入れません、よってアルカディア媾和団が来ることなど不可能、しかも不死者である住人を殺すなど、僥倖がいくつも重ならないと無理難題で」
「問題は！」
　ボリジは人差し指を高く持ち上げた。
「1ダースもの兵をバラしてしまったこの状況を見て、我々の〝和平〟の言葉が素直に信じら

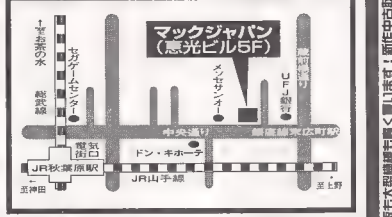
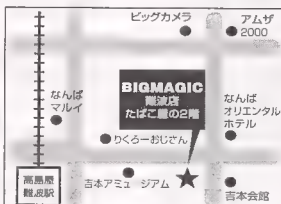
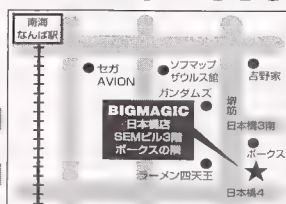
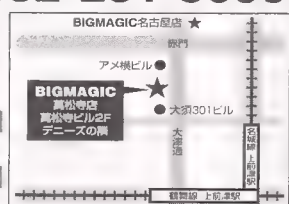
れるかということです」
　開いたままのドアが激しく軋む。
「……信じるぜ」
　野太い声が届いた。
　ドアにもたれ、大猿を連想させる男が荒々しく息を吐く。
　特大サイズの銀色のフルアーマー、背丈もあれば横幅もあり、二の腕と太腿は丸太さながらだ。額に喰い込む赤く細いヘッドバンド、左目から頬にかけての刀傷、片手には戦斧（バトルアックス）を下げている。
　ナスタチウムが小首を傾げた。
「ゴリラさん？」
「ローモンドだっ」
「新種――」コリアンダーがボソッと言う。
「なんの新種だっ、俺は〝黒熊の傭兵〟ローモンドだ、そこで解体されてる奴らを追ってたんだけどよ」
「クマさんが追って？」
　ナスタチウムがまた小首を曲げた。
「だから、俺は猿でも熊でもなくてよ」
　ドアを軋ませ、ローモンドの巨体が崩れる。
　その鎧の継ぎ目から、血が噴水のように溢れ出た。

　砂塵を纏いながら地面を転がったダルタニアは、タキシードの内側で一輪の野花が折れていないことを確かめ、それから音もなく立ち上がった。
　襟を拡げ、野花と一緒に、子供を胸元から引き出す。
　疾駆する騎馬群はすでに遠い。
「さて、ボリジにどう言い訳しようかな」
　地面に下ろした子供が、そのまま頽（くずお）れる。
　粗末な衣服の男の子だった。髪はもう何日も洗っていない様子で、手の爪には汚れが詰まっている。
「フッ、君がこのまま家に帰って、今晩、誰にも会わなかったことにしておいてくれると助かるんだが」
「……足が痛い」
　子供の声にダルタニアは肩を竦めた。
「苦痛を愛することも心がけよう、生きている素晴らしい実感となる」
「……道に迷った……」
「迷子か、しかし明るくなれば西や東はわかるだろう、往来を外れて、しばし眠ったらどうかな。こんな夜中に歩き続けていては吸血鬼に襲われかねない、フフフッ」
「……」子供が泣き声を漏らす。
　ダルタニアは見下ろし、短く溜息をついた。
「ひとつ人生訓を教えておいてあげよう。涙は何も解決しない。もちろん泣くことも人生には必要であろうが、涙と一緒に、責任、希望、尊厳といったものまで流してしまうことが多々ある。つまり〝あきらめ〟だ。涙は苦悩を解放するように思えるが、錯覚に過ぎない。泣いたからといって世界も状況も変わりはしないだろう、それは涙の自己憐憫に浸れば楽に暮らせるかもしれないが」
「……わかるように言ってよ」
「フッ」
　ダルタニアは長髪を掻き上げ、昏い空を見上げた。
　やれやれ、と小声で呟く。教えるということは難しいものだな、シャローンのメイド長として教示（きょうじ）を少しは学んでおくべきだったか。
「そうだ、賭けをしよう、男の勝負だ」
　ダルタニアは言った。
「勝負で僕が勝ったら、僕に出会ったことは忘れて、素直に朝まで寝てくれたまえ、泣くことも禁じる。わかりやすいだろう」
「……勝負……どんな？」
「コイントスでどうかな、銀貨の裏表を当てる単純かつ公平な戦いだ」
「……ボクが勝ったら？」
「フッ、なんでも好きな望みを言いたまえ、ただし約束は絶対だ、君が敗れたからには必ずや堅守（けんしゅ）してもらう」
　以前の執事ドルビーに対しても、ことコイントスに限っては負け知らずだった。
「フフフッ」
　黒雲が流れる夜空に、銀色の小さな円盤が高速スピンしながら舞い上がった。

「叛乱軍（はんらん）――」
　包帯を巻く手捌きはそのままに、シャローンは眼鏡の奥で低く眉を顰（ひそ）めた。
「――つまり私たちを襲ったのは、叛乱に汲みする貴族が雇った傭兵団であると？」
「おおよ」
　床に胡座をかき、毛むくじゃらの上半身に包帯を巻かれているローモンドが応える。
「俺は奴らを追って、だけど、ここの階段の下で不意打ちをくらっちまってよ、三人ほどはぶった斬ったんだが」
「ホッ、要するに〝叛乱軍〟は〝敵〟という認識でよろしいのですかな」
　尋ねるボリジに、ローモンドが剣呑な視線を送った。
「いやいや、無論〝今のところは〟という意味においてですが」
「執事さんよ、今のところも何も、叛乱軍って言や、どの国でも敵に決まってんだろうが」
　シャローンに両腕を持ち上げられ、ローモンドの顔が紅くなる。
「ホッ、どの国でもですか、ホッホッ、情報に偽りなければ、海洋帝国（スケールギルド）の〝鮫の王〟も、巨人山脈（グランガイア）の〝洞窟大王〟も、その戴冠（たいかん）は旧支配者を駆逐しての叛乱の結果であると」
「ふん、余所の国はどうか知らねぇがな」
「――まだ手を下げてはいけません」
「あ、はい」
　母親に叱られる子供のような声で、ローモンドがシャローンに顎を下げる。
　遠巻きに取り囲むメイドたちが、包帯巻きの傭兵の上半身を眺め、ヒソヒソ声を交わし合っていた。
「なんであんなに胸毛があるの」、「やっぱり猿なんだわ」、「人間と猿の合成生物かもしれないわよ」、「熊と猿という可能性も」、「アルカディアの科学力侮りがたしね」

窓の外から断続的な爆音が届く。
「それにしても、あんたら」
ローモンドが嘆息した。
「ここしばらくの外の騒ぎは知っていただろうに、なんで簡単にドアを開けるような」
「ホッ？」
「叛乱騒ぎを察して、ここにずっと閉じ籠もっていたんだろう」
「ホッホッ、外からの音は花火では？」
ボリジが不思議そうに問う。
「おい、おいおい、花火にしては量が多いだろ、それに風に乗って剣戟の響きや悲鳴や怒号もハッキリと聞こえてるだろうがよ」
「——てっきり、夜会の蛙鳴蝉噪(あめいせんそう)かと」
シャローンの声にメイドたちが頷いた。
「どんな夜会なんだよっ」
「——夜会ならば血を流す決闘は必須、宴の余興にて、鎖に繋がれたキマイラゾンビへの槍投げ大会もあれば、キマイラゾンビに喰べられてしまう貴族もあれ、断末魔の叫びや天に轟く悲鳴などは珍しくはないかと」
ローモンドはまじまじとシャローンを見つめ、逆に強い視線を返されて、また顔を紅くした。
「お、面白い冗談だな」
「ホッホッ、ローモンド殿、話題を戻してもよろしいでしょうかな」
ボリジが割って入る。
「叛乱、ホッ、つまり内乱ですな。我々は他国よりの和平の媾和団なれば、内政干渉は無論のことタブー、どちらに加担することもなく、勝利者側と交渉したいわけですが」
「それはいいけどよ」
よっこらしょ、とローモンドが立ち上がり、シャローンにまた顎を下げた。
「手当が上手いな、もうどこも痛くねぇよ」
「——滋養のあるスープをメイドたちに作らせましょう——かなりの出血でした、しばらくは横になってお休みになられたほうが」
「そうも言ってられねぇ様子だぜ」
ローモンドに続き、シャローン、ボリジの顎がドアの先に向けられる。
「——新手ですね」
「ホッ、今度は足音が間近まで響かない、潜入工作の熟練部隊か、先程の一団よりは手強そうですな」
「どっちにも加担しねえってのは、あんたらの自由だ」
戦斧を担ぎ上げ、ローモンドはメイドたちを庇うように前面に立った。
「だけどな、叛乱軍はこれからもあんたらを執拗に狙うぜ」
「——どうしてでしょう？」
「聖王の失点を作りたいからだろ。聖王の元を訪れた媾和団すら、聖王は守れなかった。指導者にふさわしいとは思えない、ってな」
「ホッ、しかし、聖王がこのまま失脚することも有り得るわけでしょうな」
「かもな。俺も雇われの身だから、どっちに附いてもいいんだが、黒熊(ブランド)のボスが聖王側なんでな、成り行きで仕方なくってところよ。だけど、黒熊のボスは聖王と神秘の森に遠征中、聖騎士団の主力も一緒に出払っちまってる。叛乱軍は見たこともない新兵器で国の要所を抑えて圧倒的有利とくれば、結果はどうなるかわからねぇな」
「——新兵器とはなんでしょう？」
シャローンは尋ねた。
「コロッサスのプロトタイプらしい。本来は車輪(ホイール)が無けりゃ動かねぇ巨大要塞(ストーンゴーレム)なんだが、車輪を使わない量産型が試作中で、それらがすべて叛乱軍の手に渡っちまってるようだ。なにしろデカいし、火力は圧倒的だからな、騎士団の営舎も一瞬で吹き飛ばされてよ」
戦斧がブンッと宙を薙ぐ。
それが合図かのように、室内に新たな叛乱部隊が躍り込んで来た。

「まさか」
子供の手を引いて夜道を歩きながら、ダルタニアは自らを哀れむように首を振った。
「まさか、負けるとは——」
子供を見下ろし、問い掛ける。
「家まで送ることはいいのだが、この方向で本当にいいのかな。前方は、どう見ても瓦礫、帝都の巨大なゴミ捨て場にしか思えないのだが」
「ここが家だよ」
「——理解に苦しむな」
「約束は三つだったよね」
「——そう——だったかな」
「そうさ。出会ったことは忘れる、素直に朝まで寝る、泣くことは禁止、この三つ。オジサンが勝っていたらね」
「——オ、オジサン——まあアルカディア基準の年齢ではそうなるかもしれないが」
「だから、オイラが勝った時も三つさ！」
「さらなる望みを言いたまえ——」
地響きと振動音が夜気を振るわせる。
「フッ、山が動いている？　山ではないのか、あれは——」
瓦礫の広場の最奥で数台の強化改造コロッサスが蠢めいていた。
「スー姉ちゃんを助けて、あの下にいるんだ」
「——あの下——移動要塞の？」
「助けてよ、約束だろ」
「あの要塞群は、かなり大きいな」
「大きいよ」
改造コロッサスから放たれる噴炎が雲を紅蓮(ぐれん)に染める。
「——その〝スー姉ちゃん〟を助けるためには巨大要塞を止める必要がありそうだが」
「止めてよ」
少年と手を繋いだまま、ダルタニアは長髪をゆっくりと掻き上げた。
「——ボリジは怒るだろうな」

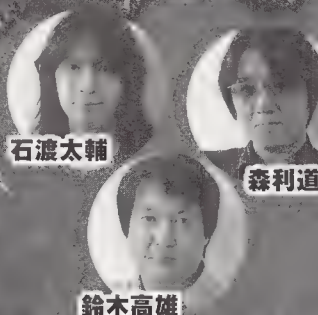
Arcade Software+Hardware
マックジャパン
Mak Japan
新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET！
高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く！
中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP！ 1ヶ月間有効
新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！
営業時間：平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日祝10:00～18:00
個人様はもちろん業者様も大歓迎！
JR秋葉原駅より徒歩5分！ご来店お待ちしております！
新作予約受付中
発売中の商品もお問合せ下さい!!
BASARA X
新品 コントロールBOX
AV7000（筐体部）¥27,300(税込)
Σ9000TB（コントロール部）¥15,750(税込)
¥35,490(税込)
ボードマスター（フラストパネル仕様）¥50,400(税込)
☆AV7000・田神用パーツ
☆RGB15pinケーブル・・・¥5,250(税込)
☆RGB21pinケーブル・・・¥3,670(税込)
☆CBケーブル(AV7000用)・¥2,620(税込)
☆S端子ケーブル・・・¥2,620(税込)
☆ビデオケーブル・・・¥1,260(税込)
☆カードコネクタ・・・・¥420(税込)
☆ボードマスター用パーツ
☆RGB21pinケーブル・・・¥3,670(税込)
☆カードコネクタ・・・・¥420(税込)
ライデンファイターズエイシス オリジナルサウンドトラック
¥3,990(税込)
お問合せ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております！
Web & E-mail
makjp@mak-jp.com
最新ストックリストは毎週火曜日更新です！
http://www.mak-jp.com
「最新ストックリスト」はお客様ご自身でも取出可能です！
※お手持ちのFAXの「ポーリング機能」を使って24時間時間いつでも取り出し可能です！
❶お手元のファックスのポーリング受信ボタンなど（機能ボタン等）を押します。
❷03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がりましたらスタートボタン等を押します。
❸あとは自動的に受信完了！情報料は無料です。
毎週火曜日更新です！！
秋葉原中央通沿いで大変便利です！
マックジャパン（恵光ビル5F）
JR秋葉原駅
JR山手線
ドン・キホーテ
中央通り
基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！
The Legend of Role Playing Game
RPG伝説
90年代編II
1993～1995 RPG一挙総括!!
青春とともに駆け抜けた90年代のRPGを当時の時代考察とともに振り返る。日本独自のRPGの進化と発展をたどる、ゲームファン待望のRPG総括本第三弾！
GAMESIDE BOOKS
1993～1995のRPGを一挙総括!!
青春とともに駆け抜けた90年代中期のRPGを時代考察とともに振り返る！
RPG伝説 90年代編 II
大好評発売中!!
続刊！RPG伝説 90年代編 III 2/27
連載時の未公開写真に加え、全記事に加筆修正を加えた、レトロゲーム旅行記！
ゲームニュースサイト「ITmedia +D Games」の人気連載の単行本第2弾！
レトロゲームが大好きだ
ゲイムマン
レトロゲームが大好きだ 平成編
ゲイムマン：著
B6判 160ページ／定価：1,260円（税込）
ISBN978-4-89637-310-3
近日発売！
レトロゲームが大好きだ 昭和編も好評発売中！
PS2 PSP
2次大戦
オフィシャルFUNBOOK
婚姻届出したくなった。
PS2 PSP『萌え萌え2次大戦（略）☆デラックス』の魅力満載公式ファンブックが登場！
イベントビジュアル
描き下ろしイラスト
さらに マップ＆データ
特製ペーパークラフト3体収録!!
萌え萌え2次大戦（略）☆デラックス オフィシャルFUNBOOK
A4判 140ページ／定価:2,415円（税込）
ISBN978-4-89637-307-3
大好評発売中!!
※地域によって発売日が前後する場合がございます。
株式会社 マイクロマガジン社 http://www.microgroup.co.jp/mm/
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル TEL:03-3206-1641（販売営業部）
購入方法
ご注文の際はお近くの書店にて「タイトル」「冊数」「住所・氏名・電話番号」をお申し付けください。
お届けまでの日数は書店によって異なります。注文時にご確認ください。

すべてのアーケードゲーマーたちに捧げる　アルカディア入魂のムック!!

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

2009年2月発売予定!!

美麗なグラフィックと重厚な世界観はもちろん、練り込まれたゲーム性でゲーセンを席巻している『ブレイブルー』の攻略ムックは発売に向け鋭意製作中だ。全キャラ全技のフレームデータなどはもちろん、ストーリーや世界観、キャラクター同士の相関図などゲーム部分以外の魅力も徹底追究しているのだ。攻略本としてはもちろんのこと、ファンブックとしても満足できる盛りだくさんの内容にそうご期待!!

© ARC SYSTEM WORKS

サントラ発売スペシャルインタビュー掲載!

株式会社ティームエンタテインメントより好評発売中!!

アークシステムワークスの最新格闘ゲーム『ブレイブルー』のオリジナルサントラCDが好評発売中だ。『ギルティギア』シリーズのゼネラルプロデューサーを務めた石渡太輔氏がサウンドプロデューサーを務めている。そして今回も鈴木高雄氏との強力タッグは健在だ。

そんな二人に加え、ブレイブルーのゼネラルプロデューサーの森利道氏を加えた3人にインタビューに答えてもらったぞ。そのスペシャルなインタビューをムックに掲載しているのでお楽しみに!!

©1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

ムック化決定!!

[illegible]『[illegible] BLOODLINE REBELLION』の攻略ムック化が早くも[illegible]!! [illegible]のデータ、[illegible]など[illegible]する上で欠かせないデータが[illegible]っているぞ。このムックを手に『The King [illegible] tournament』を勝ち抜こう!!

2009年春発売予定!!

アルカディア カードゲームコンプリート Vol.3

至高のカードゲーム解説書 第三弾!!

アーケードカードゲームの最強専門誌第三弾!! 『LOAD of VERMILION 新たなる胎動』、『三国志大戦3 蒼天の龍脈』、『悠久の車輪』、『WCCF』など人気カードゲームの攻略情報が満載。付録のDVDもカードゲーマー必見の内容だ!!

特別付録DVD!!

大好評発売中!!
価格1,449円(税込)

その他のタイトルが気になったら、Webをチェック!!

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ 通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

ebten(エビテン)
カスタマーサポート
電話番号:0570-060-555
メール:support@ml.enterbrain.co.jp

株式会社 エンターブレイン

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第五十三回「蒼い多感期」

物事の本質をとらえず論するのは愚者である。だがしかし多情報化の現代においてはそれがまかり通るのも事実。興味なのか欲求なのか、知りたいという人間へのアプローチは難しい。

さわたり「○○離れという言葉をよく聞きますね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ゲーセン離れというのも、その一つじゃな」

さわたり「あと、活字離れ、雑誌離れ、TV離れ、一時期はゲーム離れなんてのもありましたね」

ぶっちゃけ先生「そこまでいくと、そうした事象を支えていた人たちは、何をやっとるんじゃ、とさえ思うぞ。ぶっちゃけ」

さわたり「これが、そうした事象をアウトレンジから評するメディアのネガティブキャンペーンなのか、意味のある警鐘なのか、釧と釈然としない部分はありますけどね」

ぶっちゃけ先生「売り上げが上がらない状況における、内部的な言い訳になっている場合もあるな、ぶっちゃけ」

さわたり「ま、○○離れと、それ自体が時流のような言い方をすることで、自らの努力が及ばないように現象化させることで、問題の本質から逃げる場合もあるようですが」

ぶっちゃけ先生「そうした情報を受けとる側も、○○離れという言葉が一般化するほど、安心して離れられることに一役買ってるわけじゃしな、ぶっちゃけ」

さわたり「趣味の多様性から、すべての楽しさ、趣味、娯楽、エンターテインメントを追いかけきれるわけじゃないことは分かります。ただ、○○離れという言葉が、その事象の衰退化を加速させてしまう力を持ってしまっていることも事実ですからね」

●

ゲーセン離れという言葉がはびこる中、「今、ゲーセンが面白い！」と言い、啓蒙するのには、多くのエネルギーを要する。「ゲーセン離れ」という言葉が無い以前ですら、ゲーセンを啓蒙することは大変だったわけだから、ある意味で逆風といえるだろう。

ひるがえって自分たちのことに目を落としてみよう。最近、ゲームセンターに新規の友人を連れて行ったか。もともとゲーセンには一人でいくタイプの人もいるだろう。でも、中には「面白いゲームがあるから、一緒にゲーセンに行こうよ」と誘い合って行く人もいると思う。

正直な話、最近はゲーセンに友人を誘いづらい。多少のゲーム知識があっても、ゲーセンを面白い場所と思わせるのが大変だからだ。分かりやすい話をしてしまえば、「じゃ、これを一緒に遊ぼう」と言える機種がほとんど無い。カードを使うタイプは、興味を持たせることが可能でも、実際のゲーム画面を見ていても、ゲームの魅力どころかシステムさえ理解できないようだ。

そうした状況からゲーセン離れに結びついているなら、これは自然の成り行きというより、自業自得といえる。本質的な「店舗という公衆の場に置かれるゲーム作り」を今一度考え直さない限り、ゲーセン離れはなくならないだろう。

次号予告

今年、勝ち組になりたいあなたに!!

遠慮なしの徹底攻略!!

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
（バンダイナムコゲームス）

ブレイブルー
（アークシステムワークス）

タツノコVS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
（カプコン）

THE KING OF FIGHTERS XII
（SNKプレイモア）

豪血寺一族 先祖供養（仮題）
（アトラス）

特別付録 DVD VIDEO DVD付録

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号 2009年4月号は 2009年 2月28日(土)発売予定

予価980円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■アルカナSIGNALS! 各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com

■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8740 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
4月号(2008年2月28日)への投稿もよろしくお願いします!
5月号(2008年3月30日)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

5月号／2月16日(月)必着
6月号／3月16日(月)必着

編集後記

●この冬話題の意欲作、アークシステムワークスが放つ最新対戦格闘ゲーム『ブレイブルー』ムックを鋭意作成中です! 発売は2月を予定していますが、ここまれ遅れたのには理由がある! タイムリリースキャラ2名を完全網羅し、システム詳細から写真付き全技表、独特な世界観をフォローする設定資料、そして攻略記事はもちろんダメージやフレームといった各種データも掲載! 対戦マニアは元より、本作の世界を楽しみたい、まずは技から理解したい、という方にもうってつけです!!（老人・itakyo）

●さて闘劇'09は、昨年の12月末発売号で告知した内容から変更があった。それは「ストⅣ」を2on2のタッグ戦にしたこと。シングル戦（1on1）ではないので注意してほしい。2月末には店舗を発表するのでお楽しみに。（さわたり）

●今年のAOUは、「レッツゴー!陰陽師」で話題を振りまいたことで記憶に新しい「豪血寺」の復活など、話題が多い予感。今年のアーケード業界を占うショーということで、楽しみにしたい。何が出てくるかな?（杉田）

●34ページに掲載しているが、AOUでセガに出展される「ボーダーブレイク」は久々に鼻息荒くなった。先達が残したFPS系タイトルの教訓を生かし、日本人向けに仕立てている。興味がある人はショー会場で確認してほしい。（霜）

●年末年始は食料調達とあいさつ回り以外引きこもり、正月気分が抜けないまま気付いたら1月も下旬に。年々だらけていくような気がする。今年は「怒らない」、「自分に言い訳しない」を目標に頑張……れるといいですね。（河野）

●ついに決まった「ストⅣ」全国大会覇者。キャラ相性の激しいゲームをシングル戦で勝ち抜くのは、満遍無く闘えるキャラでなくては厳しいハズ。そこをピーキーなダルシムで勝ち抜いた「伊予」氏のやり込みに感服しました。（&ぅ）

●新藤選手の優勝で幕を閉じた「LoV」の全国大会。準優勝の神無月選手は［アルカナ］持ちを2枚入れるデッキを使用していました。俺も［アルカナ］2枚デッキを使っていたのですが、勝率は下がりまくっています。やっぱり下手なのか、俺?（野口）

●最近はアーケードゲームの家庭用移植までの間隔が非常に短くなっていますね。まぁそれに関しては賛否あるところですが、せっかく家で練習したのならぜひゲーセンで対戦して実力を試してみては? 闘劇もありますしね。（花澤）

●「三国志大戦3」がバージョンアップ決定!! かなり変更点が多いみたいなので、どうなるか楽しみ。陣略の変更によって、大幅な戦略の変更の必要がありそう。今回はどんなデッキが出てくるのだろうか!?（上田）

●あのネタ格ゲー「豪血寺一族」が帰ってきます。そう、あの電波ソングが素敵なゲームです。まだ言えないですが、ネタに満ちた新キャラも居ます。アトラスさんがAOUで何を発表するのか、気が気じゃないです。（高瀬）

●この後記を書いているころには闘劇魂Vol.12の校了が近づいているわけで、一息つく暇も無いといったところでしょう。とりあえず、すべてを校了し終えたらゲーセンに直行したいと思う今日このごろ。（井川）

●今号の表紙、いかがでしたでしょうか? カスタマイズも非常に楽しい「鉄拳6BR」、全国のゲームセンターで好評稼働中です。本シリーズ未プレイの方は、ぜひプレイしてみてください。（松浦）

●2月にはAOUショー。早くも今月号でちらほらと新タイトルがお目見えしていますね。当日発表する新タイトルなどもありそうな感じで、今から楽しみで仕方がありません。今年はいったいどんなタイトルが出てくることやら……。（原）

●ファミ通DXのWEBラジオの公録観覧に当選してあさぱん眺めて来ました。何あの杉田智和無双。て訳でアルカディアモバイルもヨロシコ! ラジオは無いけど! 割といろいろ有るから! でも電気は無い!（山田と言う名の紳士）

●最近ゲーセンに行くと「WCCF」ばかりやっております。我がチーム「ウエストハム」は連戦連敗街道をひた走っております。シルトンとは言わないけどせめてグリーンがカード化されてくれれば……。（尾崎）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先

カスタマーサポート **0570-060-555**

（土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス

arcadia2005@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信できない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野淳一／野口 晶／安藤 慶祐／花澤 貴宏／上田 裕生／高瀬 康次／井川 史也／松浦恵介／原 孝則／山田 卓志／尾崎 貴也
■編集協力（五十音順）　穐山秀明／age／飛鳥／伊勢猫／イトシュン／いるす／宇宙／栄斗／MVP／M-BOO／漢の子／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／栗田／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／ケツホンドゥ／KYO／KEN／ケンちゃん／こえど／ゴージャス／C・LAN（トリスター）／庄司卓／ジョセフ／白／ジン／ずるずる㊕／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／ちび太／茶柱／つの☆きょう／デク／鉄男／伝説のオタク／ナポレオン／ねむにゃん／ノイ／パチ／800／はなだ／バベル樋口／ハメコ。／fan114　蕪木統文／福士／べこス／フラン／マッハ　マンモス丸谷／ミスター／miya／めんま／悶吉／矢永　ユウ／ゆうくん♪／芳乃／よるよる／リュウケイ　LOKI
■制作協力　株式会社アークライト　片岡大輔（編集）／田頭恒太（編集）／柳生詳史（デザイン）
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ　Studio T（五十音順）／鬼束 麻里　小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／斉藤コーキ／タケシマサトシ／森茶　湯川真
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後　中村 宣忠　廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

お詫びと訂正

アルカディア2009年2月号（No.105）
P031-037『第九回 アルカディア大賞発表』の記事におきまして誤りがありました。
P037ベストキャラクター賞の4位〜20位の表の中で13位の“ジオール・トゥイー”の登場作品が『アカツキ電光戦機』となっておりましたが、正しくは『オトメディウス』となります。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア3月号［No.106］COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.106

第10巻 第3号 通巻第106号 平成21年3月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-03

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は088ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア3月号［No.106］アンケート対応番号

番号	タイトル
1	闘劇'09レギュレーション
2	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
3	月刊ナムコ魂　Vol.2
4	ガンダムVS.ガンダム NEXT
5	クイズマジックアカデミー6
6	豪血寺一族 祭 先祖供養
7	ボーダーブレイク
8	ひぐらしの哭く頃に 雀
9	pop'n music 17 THE MOVIE
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ XII
11	旋光の輪舞DUO
12	プロジェクト ケルベルス
13	デモンブライド
14	ブレイブルー
15	ロード オブ ヴァーミリオン 新たなる胎動
16	タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
17	beatmania IIDX 16　EMPRESS
18	すっごい！アルカナハート2 〜転校生 あかねとなずな〜
19	ストリートファイターⅣ
20	頭文字D アーケードステージ5
21	World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2007-2008
22	HARLEY-DAVIDSON KING OF ROAD
23	愛されるより愛シタイ〜 THE HOUSE OF THE DEAD EX 〜
24	セガネットワーク麻雀 MJ4 Ver.B
25	ネットワーク対戦クイズ　Answer × Answer2
26	読者プレゼント
27	ROOTS26
28	ビート・レイジング
29	ゲームクリエイタースクール2009 WINTER
30	アルカディ屋
31	アルカディアフロンティアーズ
32	猛者通信ドス龍
33	杏野はるなのレゲー最高♡
34	アルカディアクーポン
35	プライズワンダーランド
36	アーケードニュースアナライズ
37	アルカディアデータベース
38	ゲームセンターイベントリスト
39	ハイスコア全国集計
40	DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0
41	DanceDanceRevolution X
42	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス
43	メルティブラッド アクトレスアゲイン
44	クエスト オブ D The Battle Kingdom
45	バーチャファイター 5 R Ver.A
46	パチャっ子インフィニティ 5
47	機動戦士ガンダム 戦場の絆 Rev.2.0
48	三国志大戦3 蒼天の龍脈
49	悠久の車輪〜 Eternal Wheel 〜
50	悠久の車輪〜 Eternal Wheel 〜 Heritage 第七話
51	アルカディアバックナンバー
52	房総ゲーセン狂騒曲
53	次号予告
54	奥付・編集後記

Q10.学校・職業・その他

番号	区分	番号	区分
1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

No.106

アンケートはがき

P.160にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満
その理由〔　〕

Q5. 闘劇'09の中で参加しようと思っているタイトルを教えてください。

A5. □ストリートファイターⅣ　□バーチャファイター5 R　□鉄拳6BR
□タツノコ VS. カプコン　□Fate/uc　□ストリートファイターⅢ 3rd ストライク
□ブレイブルー　□すっごい!アルカナハート2　□GGXX ∧ CORE　□参加しない

Q6. ゲームセンターでは、どんなジャンルを主にプレイされるか教えてください。

A6. 〔　〕

Q7. 2009年稼働予定のアーケードゲームで、期待するタイトルを教えてください。

A7. 〔　〕

Q8. 今、一番熱中しているアーケードゲームを教えてください。

A8. 〔　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　〕ページ　〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都道府県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

eb! enterbrain
SEGA
三国志大戦をもっと楽しく! DVDマガジン第二弾
エンターブレイン×セガ共同プロジェクト
三国志大戦界
THE SANGOKUSHI TAISEN WORLD
http://eb3594.com
三国志大戦
SANGOKUSHI TAISEN3
蒼天の龍脈
頂上対決列伝
第二章
頂上対決列伝
固定カメラ・字幕切替・副音声でさらに分かりやすく解説!
英傑の朝
『英傑伝新章・激武錬の章』難関ステージを徹底攻略
ギャル国志
勝ち残るのはただ一人!? 仁義なき抗争勃発!!
エンターブレインムック
三国志大戦3 頂上対決列伝 第二章
32ページ+付録DVDビデオ 価格:1,380円[税込]
好評発売中!
商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555(代表)
通信販売のお申し込み先
【弊社webサイト】http://www.enterbrain.co.jp E-mail:cs@eb-store.com
カスタマーサポート
TEL:0570-060-555 受付時間/12:00~17:00(土・日・祝日を除く)
E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp
© 2008 ENTERBRAIN,INC. © SEGA

ARCADIA 106
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
enterbrain ●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-03

4910115470390
00657